जादूचे १०० प्रयोग



डेक्क ऑण्ड ड्यूक

स्त्रिया व मुलांसाठी

जादूचे शंभर प्रयोग

जादूगार

डेव्ह अँड ड्यूक





प्रकाशक :
अनिल रघुनाथ फडके
मनोरमा प्रकाशन
१०२/सी, माधववाडी, खोली नं. ११,
मुंबई मराठी ग्रंथसंग्रहालय मार्ग,
दादर (मध्य रेल्वे) स्टेशनसमोर,
दादर, मुंबई - ४०० ०१४

प्रथमावृत्ती : जानेवारी १९९९
द्वितीयावृत्ती : फेब्रुवारी २००१
तृतीयावृत्ती : सप्टेंबर २००२
चतुर्थावृत्ती : ऑगस्ट २००४

मुखपृष्ठ : अरविंद पाटील

अक्षरजुळणी :
अक्षय फोटोटाइपसेटर्स
१-चित्रकूट सोसायटी,
न्यू शक्ती कंपनीसमोर, डॉ. आंबेडकर मार्ग,
ठाणे (पश्चिम) - ४०० ६०१

मुद्रक :
सौ. शामला अनंत चिंचणीकर
माधुरी मुद्रण
४४३, शिवाजीनगर,
पुणे - ४११ ००५

अनुक्रमणिका

स्वगत

जादू म्हणजे चमत्कार, विस्मय आणि अगदी अघटित अशी घटना. 'हे कसे होते हो'चे कुतूहल; अगदी अनादी काळापासून आबालवृद्ध, सुशिक्षित, अशिक्षित आदी सर्वांनाच प्रचंड प्रमाणात असते. ज्या कृतीची कारणमीमांसा करता येत नाही ती कोणतीही घटना आश्चर्यचकित करते, त्यालाच चमत्कार किंवा जादू म्हणतात. वास्तविक अशा कितीतरी घटना रोज आपल्याभोवती घडत असतात की ज्यांची कारणे आपल्याला माहीत नसतात. अशा रोज घडणाऱ्या चमत्कारांचे आपल्याला कौतुक नसते. 'अति स्नेहे अवज्ञा' म्हणा हवे तर ! एका छोट्याशा बीपासून केवढा मोठा प्रचंड वृक्ष तयार होतो; आपण त्यांची फळे खातो, परंतु हा वृक्ष निसर्गाने कसा तयार केला असेल त्यावर आपण कधीच विचार करीत नाही. मातेच्या पोटी जन्म घेऊन पाहता पाहता ५/६ फुटाचा माणूस कसा काय तयार होतो ? हे कोण, कसे, कशाच्या साहाय्याने तयार करतो ? असे विचार आपल्या मनात फार तुरळक येतात. अनंत अंतरावरून कसल्याही तऱ्हेची जोडणी न करता आपण आपल्या प्रिय व्यक्तीशी बोलतो, तसेच दुसऱ्या देशातील दृश्ये घरबसल्या प्रत्यक्ष डोळ्यांनी पाहतो. रेडिओ-टेलिव्हिजनसारखे मानवनिर्मित जादूचे खेळ विज्ञानाने आपल्याला दिले व ते माणसाला हृदयविकाराचा झटका बसण्याइतपत आश्चर्यकारक निश्चितच आहेत; परंतु आपल्याला त्याचे काहीच वाटत नाही. हे वरील सर्व चमत्कार फार सावकाश घडत असतात, तसेच त्यात घडणारे थोडे थोडे बदल आपण रोज अनुभवीत असतो म्हणून मनाला धक्का बसत नाही. विद्यालये, पुस्तके वगैरे माध्यमे विज्ञानाचा जोरदार प्रसार करीत असतात. जादूतील चमत्कार क्षणार्धात घडतात; व त्याची कारणमीमांसा केली जात नाही म्हणून आपण आश्चर्यात बुडून जातो.

मुलांचे भावविश्व वेगळेच असते. आईवडिलांच्या छत्रछायेमुळे जगातील वाईट गोष्टींचा मुलांना अनुभव नसतो. मुलांच्या दृष्टीने सर्व जग प्रामाणिक व सुखवैभवाने भरलेले असते, त्यामुळे त्यांना स्वप्नांत रंगण्याची सवय व आवड असते. मुलांना अद्‌भुत कथा, दिव्यशक्तीच्या गोष्टी व चमत्कार फार फार आवडतात. जादूच्या प्रयोगांत मुलांना आवडणारे सर्व काही मिळत असते, त्यामुळे मुले जादूच्या कार्यक्रमांवर तुटून पडतात. सुपरमॅन, स्पायडरमॅन वगैरे कार्टून्स मुले मन लावून का पाहतात तर त्यात दिव्यशक्ती असते म्हणून ! अशा तऱ्हेची दिव्यशक्तीची माणसे

जागत कोठेतरी असतात म्हणून ती कथेत उतरतात अशी त्यांची श्रद्धा असते. अशा तऱ्हेची शक्ती आपणाला मिळावी व आपण पराक्रम करावा अशी मुलांची तीव्र इच्छा असते; कारण बालवयात मोठी माणसे ओरडतात, धाकात ठेवतात, अभ्यास व शिस्तीची सक्ती करतात, ते मुलांना सहन होत नाही. मोठ्या माणसांना हरविता आले तर त्यांना खूप आनंद होतो. अनुकरणाच्या बाबतीत मुले अतिशय संवेदनशील असतात म्हणून आवडलेल्या कोणत्याही कृतीचे अनुकरण करण्यास ती मागेपुढे पाहत नाहीत. त्यांना चांगल्यावाइटाचे भान नसते तसेच विचार करण्याची कुवतही नसते, त्यामुळे बालवयात चांगले वळण लावण्याची नितांत गरज असते. लहानपणी मनावर बिंबलेले संस्कार मोठेपणीदेखील पुसून काढणे बऱ्याच वेळा कठीण होऊन बसते.

अनुकरण करताना शक्यतो कमी श्रमाच्या, थोड्या अवधीत भरपूर फायदा मिळवून देणाऱ्या, तसेच समाजात प्रतिष्ठा देणाऱ्या कृतींचाच मनुष्य स्वीकार करीत असतो व मुलेही त्याला अपवाद असतात. नेमक्या ह्याच बालस्वभावाचा विचार करून मी या जादूच्या पुस्तकाची रचना केली आहे. साहित्य सहजी उपलब्ध व्हावे, पूर्वतयारी पटकन होणारी व कमी खर्चाची असावी तसेच सरावासाठी वेळ लागू नये असेच प्रयोग ह्या पुस्तकात लिहिण्याचा मी जास्तीत जास्त प्रयत्न केला आहे. 'शास्त्रोक्त फसवणूक' व 'जादूतील हस्तलाघव' ही माझी जादूवरील दोन पुस्तके अगोदर प्रकाशित झाली असून बाजारात उपलब्ध आहेत. 'शास्त्रोक्त फसवणूक'मधील बहुतेक प्रयोग व्यावसायिक स्वरूपाचे असल्यामुळे जादूसामान-विक्रेत्याकडून साहित्य विकत घ्यावे लागते व ते खर्चाचे असते. 'जादूतील हस्तलाघव' मधील प्रयोग कमी खर्चाचे असले तरी खूप सराव करावा लागतो. प्रस्तुत पुस्तकाबाबत मुलांना चांगलाच अनुभव येईल यात मला तिळमात्र शंका नाही. प्रदीर्घ मेहनत व पुरेसा पैसा खर्च करून मिळविलेली कोठलीही कला किंवा विद्या नैतिकदृष्ट्या बलवान व मनाला पूर्ण समाधान देणारे फायदे देते. कमी मेहनत, खर्च व कमी वेळात मिळविलेली साधना फार काळ टिकणारी नसून यशही पोकळ असते.

खरे-खोटे, चांगले-वाईट तसेच नफा-तोटा ह्याचा विचार करून एखाद्या गोष्टीचा स्वीकार करण्याइतपत मुलांची बुद्धी विकसित झालेली नसते. नितांत

श्रद्धेवर मुलांचे व्यवहार होत असतात. खोटे वागणे मुलांना बिलकूल खपत नाही त्यामुळे जादूगाराची चूक त्याच क्षणी मुले जोरजोराने ओरडून त्याच्या नजरेस आणून देतात. मुलांच्या डोक्यावर प्रतिष्ठेचे ओझे नसते. मुलांनी हीच श्रद्धा मोठेपणीही जपावी. त्यात जास्त सुख असते. प्रत्येक बाबतीत संशय घेऊन वागू लागलो तर जीवन असह्य होईल. श्रद्धाळू माणसे देवालाही खूप आवडतात म्हणूनच मुले ही देवाघरची फुले असे म्हटले आहे. श्रद्धा कशाला म्हणतात त्याची एक गोष्ट तुम्हांला सांगतो. एका गावात एक शंकराचे देऊळ होते. त्या गावातील एक श्रीमंत माणूस रोज सकाळी सर्व साधनसामुग्रीसहित शंकराच्या पिंडीची षोडशोपचार पूजा करीत असे. दुपारी त्याच देवळात एक गरीब गुराख्याचा मुलगा भाकरी खायला येत असे. जेवण्यापूर्वी भाकरीचा एक तुकडा भक्तिभावाने पिंडीच्या पुढ्यात ठेवून, नमस्कार करून मगच जेवीत असे. एक दिवस पार्वतीने शंकराला विचारले, की ह्या दोघांतील तुमचा खरा भक्त तुम्ही कसा ओळखाल? भगवान शंकर म्हणाले 'एवढेच ना! आपण आता त्यांची परीक्षाच घेऊ.' श्रीमंत मनुष्य सकाळी रोजच्याप्रमाणे येऊन पूजेला बसला. पूजा अर्धवट होत असतानाच देवळाचा कळस जोरजोराने हलू लागला. त्याबरोबर श्रीमंत माणूस मरणाच्या भीतीने पूजेचे साहित्य तेथेच टाकून पळून गेला. दुपारी गुराख्याचा मुलगा भक्तिभावाने भाकरीचा तुकडा देवासमोर ठेवून जेवू लागला. थोड्याच वेळात पुन्हा देवळाचा कळस हलू लागला. ह्या वेळी मुलगा घाबरून पळून न जाता शंकराच्या पिंडीला घट्ट मिठी मारून 'देवा, तूच मला वाचव' म्हणत तेथेच बसून राहिला. अशा रीतीने पार्वतीला खरा भक्त कळला. नितांत श्रद्धेत काहीही घडविण्याची शक्ती असते, मन मात्र साशंक असता कामा नये. श्रद्धेची चाचणी घेता येत नाही म्हणून ती आंधळेपणानेच स्वीकारावी लागते. श्रद्धेची ताकद इच्छाशक्तीत सामावलेली असते.

ब्रह्मदेशातून स्थलांतरित झालेल्या कै. क्लॉड केनी ह्या आंग्लभाषिक सज्जनाच्या कृपेने व शिकवणीने मी 'डेव्ह' नामधारक व्हेंट्रिलॉक्विस्ट झालो व माझा बोलका बाहुला 'ड्यूक'च्या बरोबर कार्यक्रम सादर करू लागलो. माझ्या गुरूंमुळे मी ही कला इंग्लिशमध्ये शिकलो व त्याच भाषेत कार्यक्रम करू लागलो. माझ्या कलेत दोन्ही कलाकारांना सारखेच महत्त्व असल्यामुळे मी 'डेव्ह अँड ड्यूक' ह्या जोडनावाने ओळखला जातो. एकाच कलाकाराने बरेच कलाप्रकार सादर करणे प्रेक्षकांस थोडे खटकते. जनमानसात आपली प्रतिमा उंचाविण्याच्या दृष्टीने जादूचे

प्रयोग व व्हेंट्रिलॉक्विझम एकत्र सादर करणे मी शक्यतो टाळतो. माझ्या तीनही पुस्तकांतून मी माझ्या खऱ्या नावाची ओळख कटाक्षाने टाळली असून वाचकांस एका उत्सुकतेत ठेविले आहे. कोणत्याही मातृभाषेचा माणूस दुसरी भाषा मातृभाषेइतकी सहज व अस्खलित बोलू, लिहू किंवा वाचू शकत नाही असा एक सर्वसामान्य समज आहे. एका भाषेचा नामधारक दुसऱ्या भाषेत कार्यक्रम सादर करताना तो कितपत चांगला बोलू शकेल याबद्दल प्रेक्षक थोडे साशंक असतात. ज्या भाषेत आपण कार्यक्रम सादर करतो त्या भाषेचे नाव, पेहराव व वागण्याची पद्धत आपण धारण करावी असा माझा विश्वास आहे. एक कार्यक्रम दोन-तीन भाषांत सादर करण्याची सवय लावून घेतल्यास हमखास भाषेची भेसळ होते असा अनुभव असल्यामुळे मी फक्त एकाच भाषेत कार्यक्रम सादर करतो. मराठी भाषेत पुस्तके लिहूनसुद्धा मी माझ्या खऱ्या नावाला का प्रसिद्धी दिली नाही असे काहींनी मला विचारले. कलाकार म्हणून जनमानसात माझी जी प्रतिमा तयार झाली आहे तीच प्रतिमा मी मराठी भाषेतही टिकविली तर काय हरकत आहे ! आपण माझा एक कलाकार म्हणून परिचय करून घेणार आहात व कलाकाराला जातिधर्माचे बंधन नसते. उच्चवर्णीय वाचक ज्या दृष्टीने माझ्याकडे पाहील त्याच दृष्टीने नीचवर्णीयही माझ्याकडे पाहील. माझे खरे नाव समजा आपल्याला कळले तर माझा धर्म, जात वगैरे गोष्टी आपल्याला ज्ञात होतील व काहींना उगीच माझ्याबद्दल अभिमान तर काहींना हेवा वाटू लागेल. माझा राष्ट्रीय एकात्मतेवर पूर्ण विश्वास असून माझ्या वाचकांना माझ्याबद्दल एक भारतीय कलाकार म्हणूनच वाटल्यास अभिमान वाटावा एवढीच एक किमान अपेक्षा मी बाळगतो. देशाच्या घटनाकारांनी स्वातंत्र्योत्तर फक्त दहा वर्षांसाठीच अनुसूचित जातीजमातींना विविध सवलती घटनेत समाविष्ट केल्या. परंतु स्वार्थी राजकारण्यांनी एकगठ्ठा मते मिळविण्यासाठी अनुसूचित जातीजमातींच्या सवलती आजतागायत राबविल्या व खऱ्या अर्थाने राष्ट्रीय एकात्मता पायदळी तुडवून जातिभेद मात्र वाढविले. टोपणनाव आपल्यासमोर ठेवून मला खऱ्या अर्थाने राष्ट्रीय एकात्मता वाचकांवर बिंबवायची आहे.

सृष्टीत विविध कलाप्रकार असतात व सर्व व्यक्ती एकाच कलाप्रकाराकडे ओढल्या न जाता प्रारब्धानुसार लाभलेला 'स्वभाव' किंवा 'कल' जसा असेल तशा वेगवेगळ्या विषयांकडे बळेच ओढल्या जातात. आपण कोणत्या विषयाकडे

ओढले जाऊ हे अगोदर कोणालाच कळत नाही व ती ओढ रोखण्याचे सामर्थ्यही आपल्यात नसते. मीही याला अपवाद नव्हतो, त्यामुळे कळत नसल्यापासूनच मला चमत्कारशास्त्राची विलक्षण ओढ होती. त्यात प्रगतीला मात्र १९६२ साली सुरुवात झाली. रस्त्यावरच्या गारुड्यांचे खेळ पाहून मी या कलेकडे ओढला गेलो. बेताच्या आर्थिक परिस्थितीमुळे कोणाचे शिष्यत्व पत्करणे शक्य नव्हते. माझा जादूचा छंद मी पुस्तकांच्या साहाय्याने जोपासला व वाढविला. त्या वेळी मी नुकताच नववीच्या वर्गात गेलो होते. अभ्यासात थोडे दुर्लक्ष झाले व खाल्ला ओरडा आईवडिलांचा; पण जादूला पर्याय नव्हता. जादू ही कला कोणालाही आवडते व कळतेही. समोरच्या माणसावर छाप पाडण्याचे विलक्षण सामर्थ्य या कलेत आहे. कोणाकडे पाहुणा म्हणून किंवा कोठे सहलीला गेले तर जादूमुळे वेळ कसा जातो ते कळत नाही व मित्र जोडले जातात. हातचलाखीवर प्रभुत्व असेल तर रिकाम्या हातांनीही कोठे गेले तरी अडत नाही; वाटेल त्या पदार्थावर जादूचा खेळ दाखविता येतो. संभाषण येत नसेल तर मूकाभिनयानेसुद्धा बाजी मारून नेता येते. कार्यक्रमाआधी गायकाला जसा रियाज करावा लागतो तसा जादूगाराला आवश्यक नसतो. ह्या बऱ्याच बाबींचा विचार करून याच कलेत आपला वेळ घालविण्याचे मी ठरविले. उत्तम अभिनय, चलाखीतील सफाईदारपणा तसेच वक्तृत्व या गुणांचे उत्तम प्रदर्शन जादूकलेद्वारे होऊ शकते. जादू हा एकपात्री कार्यक्रम असल्यामुळे नाटक-सिनेमाप्रमाणे जादूगारावर दुसरा कलाकार कुरघोडी करू शकत नाही. कसदार जादूगारांची खूप उणीव असल्यामुळे या व्यवसायात अजूनही म्हणण्यासारखी स्पर्धा नाही. गायन, नर्तन, चित्रकला वगैरे विषयांकडे सामान्य माणूस पटकन वळतो; परंतु जादूकडे मात्र लोकांचा तेवढा ओढा नसतो. जादूबद्दल समाजात अजूनही खूप गैरसमज आहेत. तसेच जादूवर कसदार साहित्य-लेखनही भारतीय भाषांतून होत नाही.

जादू हा एकपात्री कार्यक्रम असल्यामुळे सुरक्षिततेच्या दृष्टीने स्त्रियांना हा व्यवसाय म्हणून स्वीकारता येऊ शकतो. तुरळक उदाहरणे सोडल्यास स्त्रिया जादूशी सलगी करीत नाहीत. स्त्री हीच साक्षात माया किंवा मोह असल्यामुळे तिला जादू हा विषय वास्तविक जास्त जवळचा असावयास हवा. आपल्याकडील स्त्रियांची वृत्ती अजूनही खूप संकुचित आहे, त्यामुळे पुरुषी व्यवसाय स्वीकारावयास त्या लाजतात. पारंपरिक विषय निवडण्यापेक्षा निराळा विषय जीवनासाठी निवडण्यात

कर्तबगारी असते व स्पर्धक कमी असतात. त्यामुळे प्रगतीला जास्त वाव असतो हे ओघाने आलेच.

प्रेक्षकांना जादूचा खेळ कसा केला गेला हे कळत नाही म्हणून प्रयोगाला 'जादूची' किंमत असते, प्रयोग चुकल्यामुळे किंवा इतर कारणामुळे जर का एखाद्या प्रयोगाचे गुपित फुटले तर खेळाची किंमत कवडीमोल ठरते, म्हणून पुढील नियम अवश्य पाळावेत.

१) अनुभवासारखा गुरू नाही.

२) प्रेक्षकांना आवडेल तेच दाखवा किंवा तुम्ही दाखवीत असलेला खेळ प्रेक्षकांना पसंत पडेल अशा रीतीने दाखवा.

३) कंटाळवाणे चऱ्हाट न लावता ऐकण्यात गोडी वाटेल असे व तेवढेच बोला.

४) सादर करावयाच्या प्रयोगांची यादी तयार करून ठेवून त्याच क्रमाने प्रयोग सादर करा.

५) आरशासमोर उभे राहून प्रयोगांची तालीम घ्या म्हणजे आपण प्रेक्षकांना कसे दिसतो व काय चुका करतो ते कळेल.

६) अडखळणे, क्रम चुकणे व भाषेची भेसळ हे अर्धवट तालमीचे लक्षण होय.

७) प्रयोगात काय घडणार आहे याची प्रेक्षकांस मुळीच कल्पना येऊ देऊ नका, कारण प्रेक्षक गुपित हुडकण्यास सज्ज होतात.

८) प्रयोग सावकाश व स्पष्ट दिसेल असा दाखवा व बोलणेही सुस्पष्ट ठेवा.

९) प्रेक्षकांची रुची ओळखून कार्यक्रमात वाढ अथवा घट करावी.

१०) जादूच्या सामानावर सातत्याने लक्ष असावे. लहान मुले व क्वचितप्रसंगी मोठी माणसेही आपले सामान पाहण्यास उत्सुक असतात.

११) एखाद्याचा आपल्याला राग आलाच तरी गोड बोलून त्या प्रेक्षकाचे समाधान करावे.

१२) चूक झाली तरी घाबरण्याचे कारण नाही. फक्त बेजबाबदारपणा टाळावा.

१३) जादूचे प्रयोग हे केवळ निर्मित्त असून आपल्याला प्रेक्षकांना करमणूक विकावयाची आहे.

१४) सर्व उपद्व्याप आपण प्रेक्षकांसाठी करतो, तेव्हा एखादा खेळ प्रेक्षकांस न आवडला तर का आवडला नाही यावर विचार व्हावा किंवा असा खेळ रद्द करावा.

या पुस्तकात वर्णन केलेले जवळजवळ सर्व प्रयोग पूर्वी प्रसिद्ध झालेल्या जादूच्या मराठी पुस्तकांतीलच आहेत. फरक एवढाच की पूर्वी छोट्या पुस्तकांत थोडे थोडे प्रयोग प्रसिद्ध होत, ते सर्व एकाच पुस्तकात आणून पुन्हा प्रसिद्ध करण्याचा माझा प्रयत्न ! तसेच ह्या पुस्तकातील बहुतेक खेळ कोणी ना कोणीतरी करून पाहिलेले असल्यमुळे पुन्हा करता येण्याजोगे असेच आहेत. काही प्रयोगांची पुनरावृत्ती झाली असेल ती केवळ पुस्तकाच्या नवीन वाचकांसाठी समजावी. माझ्या पहिल्या दोन पुस्तकांच्या वाचकांना या पुस्तकाचा विशेष उपयोग होईल असे वाटत नाही, कारण पूर्वीच्या पुस्तकांत वर्णिलेले प्रयोग त्या मानाने वरच्या दर्जाचे आहेत. नवशिक्यांना मात्र या पुस्तकाचा चांगला उपयोग होईल असे वाटते. स्त्रिया व मुलांनी या पुस्तकाचा पुरेपूर उपयोग करून घ्यावा अशी माझी मनापासून इच्छा आहे. प्रस्तुत पुस्तकातील प्रयोग जादूकलेत आत्मविश्वास निर्माण करण्यास निश्चितच उपयोगी पडतील असा विश्वास वाटतो. आपल्या समाधानात माझे यश सामावलेले असेल. पुस्तक आपल्याला आवडो वा न आवडो, परंतु आपले विचार माझ्यापर्यंत पोहोचवावयास विसरू नका ही विनंती. या पुस्तक संकलनात मी बऱ्याच मराठी व इंग्लिश पुस्तकांची मदत घेतली. त्या सर्व लेखकांचा मी अत्यंत ऋणी आहे. अशा तऱ्हेच्या लेखनातून वाचकरूपी मित्र मिळावेत व पुस्तक आवडल्यास वाचकांच्या हृदयाश्रमात कायम वास्तव्य मिळावे हा शुद्ध हेतू होय. आपल्या पत्रांच्या प्रतीक्षेत -

१३ बेसमेंट, न्यू मॅजेस्टिक शॉपिंग सेंटर,
१४४, गिरगाव,
मुंबई नं. ४०० ००४
दूरध्वनी - ३८६ ०२ २५

डेव्ह अँड ड्यूक
दि. २२ ऑक्टोबर १९९५

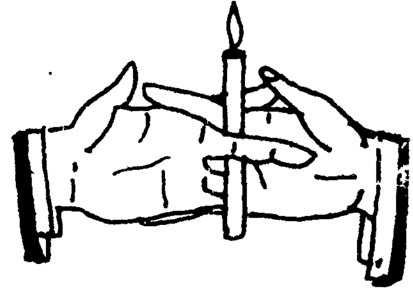
"श्रेष्ठ पुरुष जे आचरण करतो तसे सामान्य लोक आचरण करतात, तो जे प्रमाण ठरवितो त्याला इतर जन आदर्श मानून वागतात."

(भगवद्‌गीता अध्याय ३, श्लोक २१)

१. जादूची मेणबत्ती

हा खेळ मेणबत्ती किंवा जादूची कांडी वापरूनही सादर करता येतो. एक मेणबत्ती टेबलावर जळत असते. जादूगार दोन्ही हातांची बोटे एकमेकांत अडकवून आ० १ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे मेणबत्तीच्या पुढे आणतो. डोळे बंद करून काहीतरी पुटपुटतो व नंतर दोन्ही हात मागेपुढे तसेच दोन्ही बाजूला सरकवितो. आश्चर्य म्हणजे मेणबत्तीही हातांना चिकटल्याप्रमाणे सरकू लागते. जादूगार हात तसेच वर उचलतो तशी मेणबत्तीही हातांच्या बोटांना चिकटून हवेत नाचू लागते. प्रेक्षकांना याचे कुतूहल वाटते. सर्वांना वाटत असते की बोटाला कोठेतरी क्लिप, स्प्रिंग, चुंबक अडकवून ठेवलेला असेल. मेणबत्ती परत टेबलावर उभी करून जादूगार जेव्हा बोटे वेगवेगळी करून दाखवितो तेव्हा मात्र प्रेक्षक बुचकळ्यात पडतात. या खेळाचे गुपित अतिशय सोपे असून त्यासाठी आपण आ० २ पाहावी. दोन्ही हातांची बोटे एकमेकांत गुंतविताना उजव्या हाताचे मधले बोट मोकळे सोडून उरलेली बोटे गुंतवावीत. मधले बोट व डाव्या हाताच्या बोटांची मुळे यांच्या बेचकीत मेणबत्ती पकडावी. वास्तविक नऊ बोटे एकमेकांत गुंतलेली असूनही प्रेक्षकांच्या ते चटकन लक्षात येत नाही. चाणाक्ष व्यक्तीलाही त्याची नजर धोका देते याचे हा खेळ उत्तम उदाहरण आहे.



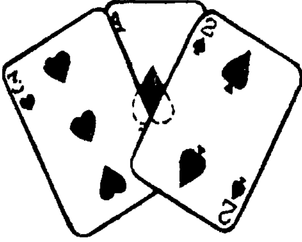


हा खेळ मेणबत्तीशी करावयाचा झाल्यास मेणबत्तीचे वितळलेले गरम मेण बोटांवर सांडणार नाही याची काळजी घ्यावी, किंवा जादूची कांडी वापरावी. मेणबत्तीचा खेळ जास्त प्रभावी वाटतो. हा अति[illegible] खेळ असल्यामुळे ह्या खेळाने पुस्तकाची सुरुवात करीत आहे

* * *

२. पुराणातील चमत्कार

जादूगार पत्त्यांच्या जोडातून तीन पाने काढतो. ती असतात चौकट एक्का, इस्पिक दुरी व बदाम तिरी. नंतर एका प्रेक्षकाला बोलावून ती तीन पाने त्याच्याकडे देऊन पत्त्यांच्या जोडामध्ये मिसळावयास सांगतो. प्रेक्षक तसे करतो. नंतर जादूगार ठेवलेली पाने जोडातून शोधून मला द्या असे प्रेक्षकाला सांगतो. प्रेक्षकाला जोडात इस्पिक दुरी व बदाम तिरी सापडतात, परंतु चौकट एक्का काही सापडत नाही. प्रेक्षकाचा चेहरा भांबावल्यासारखा होतो न होतो तोच जादूगार स्टेजवर अंथरलेल्या जाजमाखालून चौकट एक्का बाहेर काढतो. कसा काय वाटला खेळ?



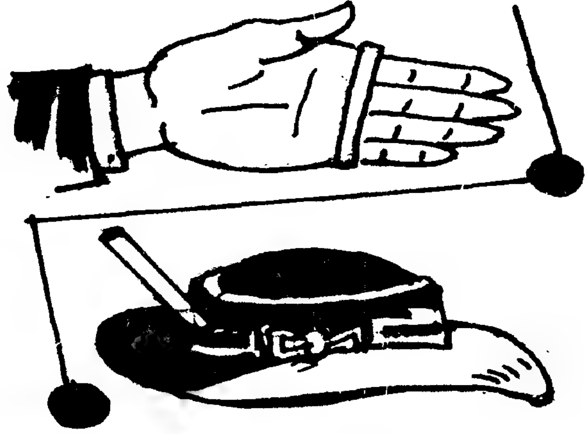
सोबतचे चित्र नीट पाहा. चित्रात बदाम तिरी, चौकट एक्का व इस्पिक दुरी दिसत आहे; परंतु दिसणारा चौकट एक्का चौकटचा नसून बदामचा आहे. पाने अशा पद्धतीने धरावीत की बदामचा एक्का चौकटसारखा दिसावा. जोडातील खरा चौकटचा एक्का कार्यक्रमाच्या अगोदरच स्टेजवरच्या जाजमाखाली लपवून ठेवावा. चित्रात दाखविल्याप्रमाणे पत्ते धरून बोलाविलेल्या आणि इतर प्रेक्षकांस दाखवावेत व एकत्र करून प्रेक्षकाच्या हाती पत्ते जोडात मिसळण्यासाठी उपडे करून द्यावेत. जोडात पत्ते मिसळताना पत्ते प्रेक्षकास दिसणार नाहीत याची पक्की काळजी घ्यावी. हा प्रयोग चारचौघांत दाखवावयाचा असल्यास पत्ता खिशातून काढला तरी चालतो. देव एका ठिकाणाहून कसे अदृश्य होऊन दुसरीकडे जातात किंवा शिवाजीची आग्र्याहून सुटका वगैरे प्रसंगांची सांगड भाषणात घालावी.

* * *

३. अजब सिगारेट

जादूगार प्रेक्षकांकडून एक सिगारेट मागून घेतो व ती मुठीत बंद करतो. नंतर हळूहळू मूठ उघडतो. आश्चर्य म्हणजे ती सिगारेट हाताला चिकटलेली असते. हीच सिगारेट फेल्ट हॅटला उभी चिकटल्यासारखी दाखविता येते. प्रयोग संपल्यावर सिगारेट प्रेक्षकाला परत देता येते. आहे की नाही गंमत?

ह्या खेळाचे रहस्य अगदी साधे व सोपे आहे व ते म्हणजे एक टाचणी. टाचणीचे नेढे दोन बोटांत घट्ट धरावे. टाचणी शक्यतो लहान घ्यावी. सिगारेट मुठीत ठेवतानाच टाचणी सिगारेटमध्ये खुपसावी. टाचणी बोटांमध्ये व सिगारेट टाचणीला घट्ट बसल्यामुळे मूठ उघडताच सिगारेट खाली न पडता हाताला चिकटल्यासारखी दिसू लागेल.



हीच सिगारेट फेल्ट हॅटला चिकटवायची असल्यास तेथे आतल्या बाजूने टाचणी हॅटच्या बाहेर येईल अशी खुपसून त्यावर सिगारेट टोचावी. हॅट अगोदर प्रेक्षकास तपासावयास द्यावी किंवा हॅटही प्रेक्षकांचीच वापरावी. अर्थात हल्ली हॅट कोणी वापरीत नाही, त्यामुळे काळी टोपी मिळाली तरी चालेल. सिगारेट कोणत्या ठिकाणी चिकटवू असे विचारून चिकटविल्यास फार चांगले.

❖ ❖ ❖

४. स्लेटपाटीवरील भूतलिखाण

जादूगार एक स्लेटपाटी दोन्ही बाजूंनी नीट फडक्याने पुसून एका कागदी पिशवीत बंद करतो. त्या पिशवीत ठेवलेल्या पाटीवरून जादूची कांडी फिरवून पाटी बाहेर काढताच त्यावर सुस्वागतम् अशी अक्षरे लिहिलेली आढळतात.

ह्या खेळासाठी पिशवी वर्तमानपत्राच्या कागदाची स्वत: चिकटवून तयार केलेली असावी. पिशवी पाटीपेक्षा थोडीच मोठी तयार करावी. पिशवीच्या आकाराचा कागद कापून घेऊन तो चिकटविण्याआधी एका बाजूच्या कागदावर खडूने दोन-तीनदा गिरवून 'उलटे' सुस्वागतम असे लिहावे. नंतर कागद चिकटवून पिशवी तयार करावी. प्रयोगाच्या वेळी पाटी ओल्या फडक्याने दोन्ही बाजूंनी पुसून घेऊन वरील कागदी पिशवीत बंद करावी. टेबलावर एक उशी ठेवून त्यावर पिशवीच्या आतील अक्षरांची बाजू खाली येऊन पिशवी उशीवर ठेवावी. उशीमुळे पिशवीचा कागद

ओल्या पाटीला स्पर्श करील व उलट लिहिलेली अक्षरे ओल्या पाटीला चिकटून सुलट उमटतील. आता भाग उरतो तो जादूची कांडी फिरविणे व पाटी वाळेपर्यंत बोलण्यात वेळ काढणे. एका मिनिटाने पाटी बाहेर काढताच अक्षरे प्रेक्षकांना दाखवून वाहवा मिळवावी.

* * *

५. चंचल नाणे

जादूगार एक रुपयाचे नाणे प्रेक्षकांस दाखवितो. ते नाणे सर्वांसमोर मांडीवरील पँटच्या कापडावर घासून क्षणार्धात नाहीसे करतो. प्रेक्षकांना जादूगाराच्या खिशांचा संशय येतो, परंतु जादूगाराच्या खिशांत किंवा इतरत्र कोठेच नाणे आढळत नाही.

हा खेळ कोट वापरणाऱ्यालाच करता येतो हा एकच दोष आहे ह्या खेळात. ह्या खेळात जे तत्त्व वापरले आहे त्या तत्त्वाच्या आधारे बरेच खेळ सादर करता येतात.



ह्याच तत्त्वाच्या आधारे सादर करता येणाऱ्या खेळांवर इंग्लिशमध्ये होल्डआउट मिरॅकल्स नावाचे छोटे स्वतंत्र पुस्तकसुद्धा आहे. कोटाच्या उजव्या बाहीच्या आतल्या बाजूला साधारण मध्यभागी एक रबरी धागा शिवून बांधावा. रबरी धाग्याच्या दुसऱ्या टोकाला एक पेपर क्लिप किंवा क्रोकोडाइल क्लिप बांधावी, किंवा कपडे वाळत घालताना वापरतात तशी क्लिपसुद्धा चालेल. रबरी धाग्याची लांबी नेहमी क्लिप कोटाच्या बाहीत दडून राहील इतपत असावी. खेळाच्या वेळी डाव्या हाताने क्लिप खेचून उजव्या बोटांनी धरावी. डाव्या हाताने एक रुपया खिशातून काढून घेऊन तो उजव्या हातातील क्लिपमध्ये धरावा. क्लिप न दिसेल अशा प्रकारे रुपया प्रेक्षकांना दाखवून तो रुपया मांडीवर घासून उजव्या बोटांची क्लिपवरील पकड सैल करून रुपया बाहीत जाऊ देणे एवढेच काम जादूगार करतो. ह्या खेळासाठी रुपया किंवा इतर कोणतीही वस्तू वापरता येते, तसेच वस्तू प्रेक्षकांचीही असली तरी चालते. दोन सारखी नाणी घेऊन एक नाहीसे करून दुसरे दुसरीकडून निर्माण करता येते.

* * *

६. चालता कागद

जादूगार एका छोट्या डबीतून कागदाचे काही कपटे प्रेक्षकांस तपासावयास देतो. नंतर एक कपटा जमिनीवर ठेवताच तो कागद आश्चर्यकारकपणे चालू लागतो.

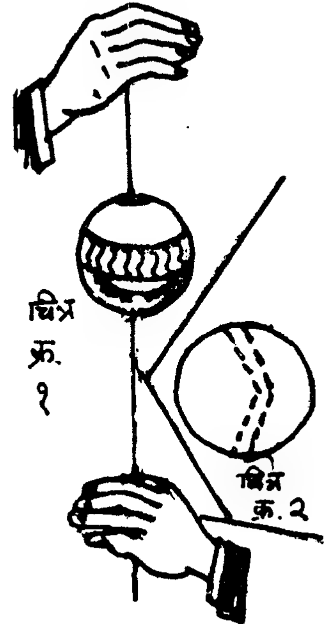
एका कागदाच्या कपट्याच्या मध्यभागी थोडासा डिंक लावून त्यावर पाठीच्या बाजूने एक ढेकूण किंवा छोटे झुरळ चिकटवावे. डबीत साधे कागद तळाशी ठेवून ढेकूण चिकटविलेला कागद ढेकूण वरच्या बाजूला येईल असा डबीत वरच ठेवावा. डबी सच्छिद्र असावी. ढेकूण प्रयोगाआधी थोडाच वेळ ठेवून चिकटवावा, कारण तो मरता कामा नये.

डबी डाव्या हातावर पालथी ठेवून डाव्या हातात डबीतील सर्व कागद घ्यावेत. वरचे कागद साधे असल्यामुळे प्रेक्षकांस तपासावयास द्यावेत. ते सर्व कागद परत घेऊन ढेकूण लावलेला कागद जमिनीवर किंवा टेबलावर ठेवताच चालू लागेल.

* * *

७. हुकुमी गोळा

एका लाकडी गोळ्याला आरपार छिद्र पाडून त्यातून एक दोरी ओवून दोरीच्या दोन्ही टोकांना जाड गाठी मारलेल्या असतात, जेणेकरून गोळा दोरीतून सुटू नये. जादूगार दोरी दोन्ही हातांत उभी धरून गोळा दोरीवरून सहज खाली कसा घसरतो ते दाखवितो. त्यावर जादूची कांडी फिरवून घेताच तो गोळा दोरीवरून खाली सरकताना जादूगार आज्ञा करील तेथे थांबतो. पुन्हा खाली सरकू लागतो व मध्येच थांबतो. जादूगार असे दोन-तीन वेळा करून दाखवितो. नंतर पुन्हा जादूची कांडी फिरवून गोळा दोरीवरून साधेपणे खाली सरकताना दिसतो. प्रेक्षकांच्या हाती दिला तर त्यांच्याही आज्ञा गोळा पाळीत नाही.



जादूगार गोळा दोरीसकट कसा धरतो ते

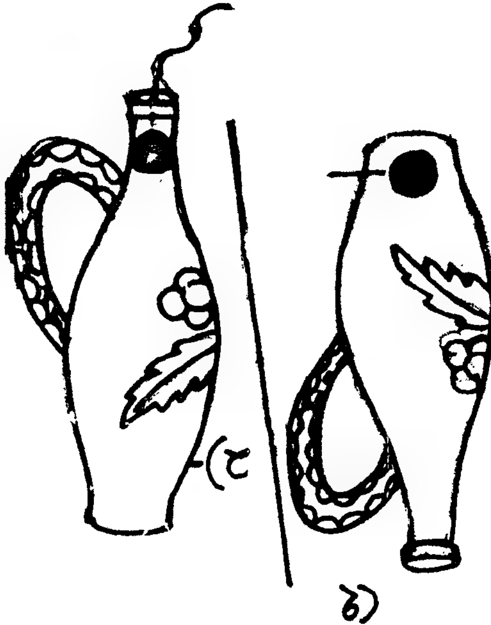
आपल्याला आ० १ वरून कळेल. गोळ्याला वरपासून खालपर्यंत सरळ आरपार छिद्र असेल तर हा प्रयोग करता येणे शक्य नसते. आ० २ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे गोळ्याचे छिद्र जरा तिरपे असते. प्लॅस्टिकचा चेंडू घेऊन त्याला वरून व खालून एकेक छिद्र पाडून त्यात एक थोडी वाकविलेली धातूची नळी छिद्रांच्या ठिकाणी कापून चिकटवावी की झाला गोळा तयार. दोरी ताठ धरली की गोळा दोरीवर थांबेल व सैल सोडली की सरकू लागेल. गोळ्याऐवजी चौकोनी ठोकळा वापरला तरी चालेल.

* * *

८. सुरईची जादू

जादूगार एक काश्मिरी घाटाची सुरई घेतो. ती सुरई अगदी साधी असल्याचे प्रेक्षकांना दाखवितो. नंतर त्या सुरईत एक जाडसर दोरा घालून सुरई उलटी करतो व दोरा बाहेर खेचू लागतो. आणि आश्चर्य म्हणजे दोरा सुरईत इतका घट्ट बसतो की सुरई दोऱ्यावर लोंबकळू लागते.

या खेळामागील रहस्यासाठी आ० १ पाहा म्हणजे सुरईत बाणाने दर्शविलेली एक रबराची गोळी दिसेल. ही गोळी सुरईच्या तोंडातून जेमतेम आत जाईल अशा आकाराची असून ती सुरईत अगोदरपासून घातलेली असावी. सुरई पारदर्शक नसून चिनीमातीची, परंतु फार जड असू नये. ज्या वेळी थोडासा दोरा आत जाईल त्या वेळी सुरई उलटी करा म्हणजे रबरी गोळी सुरईच्या तोंडाशी येऊन बसेल. आता दोरा सावकाशपणे बाहेर खेचू लागा म्हणजे रबरी गोळी दोऱ्यामुळे सुरईच्या तोंडाशी आणखीनच घट्ट बसेल. सुरई सुलट करून दोरी हातात धरून सुरई दोऱ्यावर लोंबकळू द्या. प्रयोग



संपविताना सुरईच्या तोंडात करंगळी खुपसून गोळी सुरईच्या तळी पाडा व दोरा अलगद बाहेर काढा. काय, आहे की नाही मज्जा?

❈ ❈ ❈

९. रिकाम्या आगपेट्या

प्रथम जादूगार खिशातून एक सिगारेट काढून ओठांत धरतो व दुसऱ्या खिशातून काड्याची पेटी बाहेर काढून सिगारेट पेटविण्याचा प्रयत्न करतो; पण काड्यापेटी रिकामीच आढळते. ती पेटी बाजूला ठेवून जादूगार प्रेक्षकांकडून आणखी काड्यापेट्या मागवितो. प्रेक्षक भरलेल्या पेट्या देतात; परंतु त्याही पेट्या रिकाम्या असल्याचे जादूगार दाखवितो. शेवटी सिगारेट पेटविण्यास काडीच मिळत नाही हे पाहून जादूगार सर्व आगपेट्या जमा करतो, त्यांवरून जादूची कांडी फिरवितो व त्या पेट्या उघडून पाहतो. आश्चर्य म्हणजे सगळ्या पेट्यांत काड्या असल्याचे आढळते. सर्वांच्या पेट्या परत करीपर्यंत प्रेक्षागार हास्याने भरलेले असते.

या प्रयोगासाठी जादूगाराजवळ फक्त एक सिगारेट, एक रिकामी काड्यापेटी व एक जादूची कांडी एवढेच साहित्य लागते. प्रेक्षकाने भरलेली काड्याची पेटी दिल्यानंतर ती प्रथम डाव्या हातात घ्यावी. उजव्या हाताने पेटीच्या आतील काड्या असलेले खोके बाहेर काढताना खोक्याच्या मागील बाजूस चार बोटे व खोक्याच्या आतील काड्यांच्या गुलावर अंगठा ठेवून काड्या खोक्यामध्ये घट्ट दाबून धराव्यात व मागचे संपूर्ण खोके बाहेर काढावे. खोके बाहेर काढताना काड्यांची बाजू आपल्या स्वत:कडे करून खोके उजव्या हाताने थोडेसे हलवावे व काड्याची पेटी रिकामी आहे असे दाखवून खोके पुन्हा बंद करावे. ह्याच पद्धतीने सर्व काड्यापेट्या रिकाम्या दाखवाव्यात व नंतर जादूची कांडी फिरवून पेट्या भरलेल्या दाखवीत परत कराव्यात.

❈ ❈ ❈

१०. जन्मसाल व वय

एक चिट्ठी लिहून जादूगार एका प्रेक्षकाजवळ देतो व नंतर आणखी दोन प्रेक्षकांना बोलावून त्यांना जन्मसाल विचारतो, सध्या कितवे वर्ष चालू आहे तेही विचारतो आणि त्यांची बेरीज करतो. आधीच लिहून प्रेक्षकाजवळ दिलेली चिट्ठी त्या

प्रेक्षकाजवळून घेऊन या दोन्ही प्रेक्षकांना दाखवितो. आश्चर्य म्हणजे प्रेक्षकांनी केलेली बेरीज जादूगाराने आधीच लिहून ठेवलेली असते.

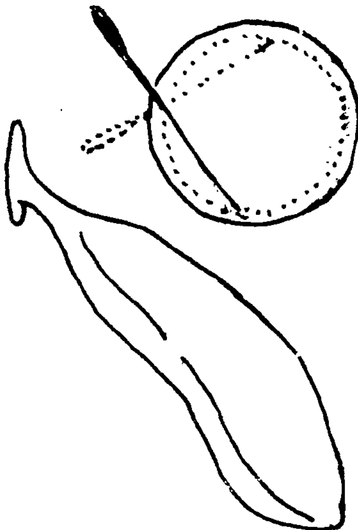
कोठल्याही जन्मसालात चालू वय मिळविले की सध्याचे साल येते. म्हणजे जितक्या प्रेक्षकांच्या जन्मतारखांची व वयांची बेरीज काढावयाची असेल तितकी चालू सालाची बेरीज होईल व ती अगोदर कागदावर लिहून ठेवावी.

उदा० १९९३ च्या दुप्पट ३९८६ व तिप्पट ५९७९ होईल. दोन प्रेक्षकांना त्यांच्या जन्मसालांची बेरीज आधी करू द्यावी. ती झाल्यानंतर त्यांच्या चालू वयांची बेरीज करून जन्मसालांच्या बेरजेत मिळविण्यास सांगावे. नाहीतर जन्मसालात चालू वय मिळविल्यास चालू साल येते हे प्रेक्षकांच्या लक्षात येऊन ओम्फस् होइल; तरी काळजी घ्यावी. हा खेळ चारचौघांत फार वजन पाडून जातो. ज्या प्रेक्षकांशी खेळ केल्यानंतर आपला बराच वेळ सहवास होणार असेल अशा ठिकाणी हा खेळ सादर करू नये, नाहीतर चर्चा होऊन गुपित लक्षात येण्याची शक्यता असते.

* * *

११. केळ्याचे तुकडे

हा खेळ लहान-थोर सर्वांस चकित करून सोडणारा असा आहे. तुम्ही कोणाकडे चहासाठी जात असाल किंवा तुम्ही कोणाला चहासाठी बोलाविले असेल. चहाला बसण्याआधी तुम्ही केळ्यांचा एक घड आणा. घडाला केळी तशीच असू द्या. तोडून घेऊ नका. एक सुई एका केळ्याच्या शिरेत खुपसून चित्रात दाखविल्याप्रमाणे एका बाजूकडून दुसऱ्या बाजूकडे सरळ रेषेत फिरवून आतल्या आत केळ्याच्या गराचा तुकडा करा. ह्याप्रमाणे सालाला धक्का पोहोचविल्याशिवाय सुईने सावकाशपणे केळ्याच्या गराचे ३/४ ठिकाणी तुकडे करून ठेवा. शिरेवर काळा डाग असल्यास शक्यतो त्याच ठिकाणी सुई खुपसा म्हणजे सुई टोचल्याचा डाग दिसणार नाही. अशा तऱ्हेने घडातील काही केळ्यांचे तुकडे करून केळी



तशीच राहू द्यावीत. कोणत्या केळ्याचे तुकडे केलेले आहेत ते लक्षात असू द्यावे व केळ्यांचा घड टेबलावर ठेवून द्यावा. चहाला बसताना पाहुण्यांना सांगावे की मी एक जादूचा खेळ आपल्याला करून दाखविणार आहे. प्रथम एक साधे केळे घेऊन ते सोलून कोणालातरी खायला द्या. नंतर दुसरे केळे हातात घेऊन त्यावर जादूचे हातवारे करून मी या केळ्याचे आपोआप तुकडे करणार आहे असे सांगा. केळे सोलून पाहताच खरोखर झालेले तुकडे आपोआप खाली गळून पडतील. ह्या वेळी प्रेक्षकांना काही संशय येण्याची शक्यता असते म्हणून तिसरे एक केळे तोडून एखाद्यास खावयास द्या. त्याने केळे सोलताच त्याच्या केळ्याचेही तुकडे झाल्याचे त्याच्या लक्षात येईल. कोणत्या केळ्याचे किती तुकडे केले आहेत हे जर आपल्या लक्षात असेल तर किती तुकडे होतील ते अगोदर जादूच्या सामर्थ्याने सांगावे, म्हणजे प्रेक्षक आणखीनच चकित होतील.

❉ ❉ ❉

१२. बांगडीचा खेळ

हा खेळ अतिशय सोपा असून फारच आश्चर्यकारक असा आहे व मोठ्या जादूगारांनीही तो रंगमंचावर सादर केला आहे. आपल्या मनगटावर सहजपणे चढविता किंवा काढता येतील अशा दोन सारख्या दिसणाऱ्या बांगड्या किंवा लोखंडी कडीसुद्धा चालतील. हा खेळ कोट वापरीत असणाऱ्यांनी सादर करावा किंवा पूर्ण बाह्यांचा झब्बा चालेल. जादूगार एक



बांगडी प्रेक्षकांस नीट पाहावयास देतो. दुसऱ्या एका प्रेक्षकास आपल्याजवळ बोलावून आपली दोन्ही मनगटे दूर अंतर ठेवून एका दोरीने बांधावयास सांगतो. दोरीच्या गाठीवर थोडी लाख लावण्यास सांगतो, जेणेकरून जादूगाराला दोरी सोडता येऊ नये. हातांवर व दोरीवर टॉवेल टाकण्यास सांगून जादूगार प्रेक्षकाकडील बांगडी मागून घेतो व टॉवेल खाली लपवितो. १,२,३ म्हणून टॉवेल दूर करताच बांगडी दोरीवर अडकलेली दिसते. दोरी तुटलेली नसते, तसेच बांगडीही अखंड असते. पुन्हा हातांवर टॉवेल टाकताच जादूगार ती बांगडी दोरीबाहेर काढून दाखवितो. दोरीने बांधलेले हात सोडवून खेळ संपतो.

दोन बांगड्यांपैकी एक बांगडी कार्यक्रम सुरू करण्याआधी हातात घालून कोटाच्या बाहीत दडवून ठेवावी व दुसरी टेबलावर ठेवावी, जी तपासावयास द्यावी. हात प्रेक्षकास बांधण्यास सांगून हातांवर टॉवेल पसरावा. बांगडी प्रेक्षकाकडून घेऊन टॉवेलच्या खाली येताच कोटाच्या पुढच्या खिशात टाकावी व कोटाच्या बाहीत असलेली बांगडी हातातून काढून दोरीवर आणावी. बांगडी दोरीबाहेर काढताना दोरीवरील बांगडी पुन्हा हातात घालून कोटाच्या बाहीत दडवावी व खिशातील बाहेर काढावी. खिसा नसल्यास टॉवेलला एक छोटा कप्पा शिवून त्यात बांगडी सोडावी.

❉ ❉ ❉

१३. नारळातून रुमाल

जादूगार प्रेक्षकांना एक साधा शेंडीवाला नारळ दाखवितो. तो फोडल्यानंतर आतून दोन-तीन रुमाल निघतात. विशेष म्हणजे हा नारळ प्रेक्षकाने फोडला तरी चालतो.

नारळाच्या तीन डोळ्यांपैकी एक डोळा मऊ असतो. हे डोळे शेंडीच्या खाली दडलेले असून शेंडी खराब न करता बाजूला करावी. हिराच्या काडीने किंवा दाभणाने टोचून मऊ डोळ्यास आतपर्यंत भोक पाडावे व आतील पाणी ओतून टाकावे. नंतर काही वेळ नारळ तसाच ठेवून कोरडा होऊ द्यावा. ह्या नंतर पाडलेल्या छिद्रातून दाभणाच्या साहाय्याने ३।४ रुमाल नारळात भरावे. छिद्रावर कणीक लावून बंद करावे व त्यावर शेंडी पुन्ही चिकटवून ठेवावी. शेंडी चिकटविताना बेमालूमपणे चिकटवावी. गोंद बाहेर येऊ देऊ नये, तसेच शेंडी मुद्दाम चिकटविल्याप्रमाणे वाटू नये.

❉ ❉ ❉

१४. जादूची बशी

जादूगार डाव्या तळहातावर एकावर एक दोन बशा ठेवतो व एका प्रेक्षकास रंगमंचावर बोलावून 'तुला जादूगार व्हायचे आहे का' असे विचारतो. प्रेक्षकाने 'हो' म्हणताच जादूगार हातातील दोन बशांपैकी वरची बशी प्रेक्षकास डाव्या हातात घेण्यास सांगतो. कंबर, मान ताठ ठेवून माझ्याकडे पाहा व मी करतो तसे करा असे जादूगार प्रेक्षकास सांगतो. जादूगार आपला उजवा हात डाव्या हातातील बशीच्या तळाशी फिरवून चटकन आपल्या एका गालाला लावतो. प्रेक्षकही तसे करतो. जादूगार असे तीन-चार वेळा करतो व प्रेक्षकही तसेच करतो. एवढ्या वेळात सारे प्रेक्षागार हास्याने दणाणून जाते.

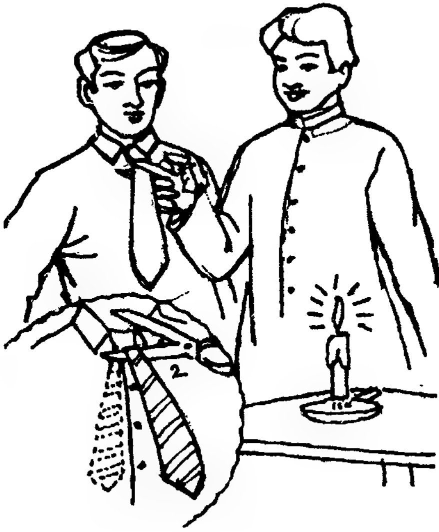
रॉकेलची चिमणी पेटवून त्यावर बशी धरावी म्हणजे बशीच्या तळाशी काजळी जमा होईल. पुरेशी काजळी जमा करून दोन बशांपैकी वरील बशीच्या तळी काजळी असावी व तीच प्रेक्षकाच्या हाती द्यावी. ह्या खेळात प्रेक्षकाची फजिती होत असल्यामुळे आपल्याच मदतनिसाला प्रेक्षकांत बसवून त्याला प्रेक्षक म्हणून बोलवावे. कारण त्रयस्थ प्रेक्षक भडकण्याची शक्यता असते. अशा तऱ्हेने प्रेक्षकाची फजिती केल्यास पुढच्या प्रयोगाला मदत करण्यास कोणी पुढे येणार नाही.

❄ ❄ ❄

१५. नेकटाय कापून जोडणे

पाश्चात्य जादूगार हा खेळ अतिशय सफाईदारपणे सादर करतात. तेथील बहुतांश प्रेक्षक टाय वापरणारेच असल्यामुळे प्रयोग फार खुलतो. जादूगार टाय लावणाऱ्या कोठल्यातरी प्रेक्षकाला रंगमंचावर बोलावितो. त्याला सांगतो की 'हा तुमचा टाय ह्या तुमच्या कपड्यांना सुसंगत नाही' असे म्हणून कात्रीने त्याचा टाय कापून टाकतो, इतकेच नव्हे तर मेणबत्तीवर धरून जाळून टाकतो. प्रेक्षक भडकतो व 'माझा टाय कसाही असो, तुम्हांला काय करायचेय? काही करून माझा टाय परत द्या', असे म्हणतो. जादूगाराने प्रेक्षकाच्या टायच्या गाठीजवळ जादूची कांडी लावून दूर करताच पुन्हा टाय निर्माण होतो.

आपल्याच एका साहाय्यकाला विशिष्ट पद्धतीने नेकटाय बांधून प्रेक्षकांत बसवून त्याला प्रयोग दाखविताना मंचावर बोलवावे. या खेळाकरिता एकाच रंगाचे व



पद्धतीचे दोन टाय (शक्यतो गडद रंगाचे) घेऊन एकावर एक ठेवून एकाच गाठीने बांधावेत. एका टायला दोन टोके असतात, एक दर्शनी व दुसरे त्याच्या मागचे टाय घट्ट-सैल करण्यासाठी. ह्या वेळी दोन टाय असल्यामुळे पुढच्या बाजूला दोन दर्शनी रुंद टोके व त्यामागे उरलेली निमुळती दोन टोके. पैकी पहिले वरचे टोक तसेच ठेवून मागची तीन टोके टायच्या गाठीच्या खालून घेऊन आकृतीत दाखविल्याप्रमाणे शर्टाच्या आत दडवावीत. टाय शक्यतो पातळ निवडावेत म्हणजे गाठ फुगणार नाही. पुढच्या बाजूला एक टोक व तीन टोके वळविल्यामुळे गाठीच्या खाली घडी पडलेल्या ठिकाणी एक छिद्र दिसते. टायचे पुढचे टोक अगदी गाठीजवळ कापा व जाळून टाका. नंतर टाय निर्माण करण्यासाठी घडीच्या छिद्रात जादूची कांडी खुपसून जरा जोरात खाली ओढा म्हणजे शर्टामागे लपलेली तिन्ही टोके बाहेर येऊन टाय पुन्हा निर्माण झाल्याचे प्रेक्षकांस दिसेल. प्रयोग सहजतेने व्हावा.

* * *

१६. उलटा पत्ता

पत्त्यांच्या जोडातील कोणताही पत्ता प्रेक्षकाने घेऊन तो परत जोडामध्ये घातला असता आपोआप उलटा होतो. करण्यास सोपा असून कोणालाही थक्क करणारा असा हा खेळ आहे.

सुरुवातीला जोडाच्या तळाशी असलेला एक पत्ता उलटा करून ठेवा व जोड वरवर पिसून प्रेक्षकांना कोणताही एक पत्ता घेण्यास सांगा. तो त्याला पाहण्यास सांगा. प्रेक्षक पत्ता पाहत असताना पत्त्यांचा जोड बंद करून हळूच उलटा करा व हातात घट्ट धरा. नंतर प्रेक्षकास सांगा की आपणास पाहिजे तेथे आपला पत्ता जोडात खुपसा. लक्षात असू द्या, प्रेक्षक ज्या वेळी पत्ता आत ढकलीत असेल त्या

वेळी पत्त्यांचा जोड घट्ट धरलेला असावा, नाहीतर प्रेक्षकांना सर्व पत्ते सरकल्यामुळे उलटे दिसतील. जोडामध्ये पत्ता पूर्णपणे गेला आहे याची खात्री होताच जोड प्रेक्षकाच्या किंचित नजरेआड नेऊन तळचा उलटलेला पत्ता सुलटा करून जोड प्रेक्षकासमोर ठेवा व त्याला जोडावर मन एकाग्र करावयास सांगा. नंतर त्याला सांगा की आपण आपल्या पत्त्यांवर मन एकाग्र केल्यामुळे तो जोडामध्ये आपोआप उलटा होईल. आता त्याला जोडातील पत्ते एका बोटाने सरकविण्यास सांगा. नेमका त्याचाच पत्ता संपूर्ण जोडात उलटा झालेला त्याला दिसेल.

❉ ❉ ❉

१७. खडूचा डाग

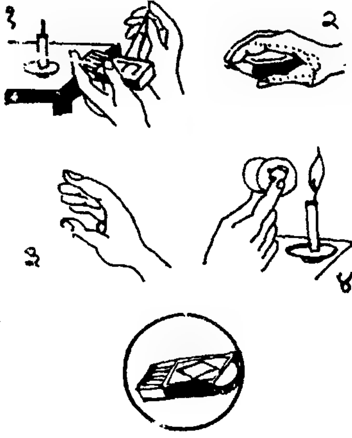
जादूगार टेबलावर खडूचा एक बिंदू किंवा ठिपका काढतो. नंतर आपला डावा हात प्रेक्षकांसमक्ष साफ करून टेबलाखाली धरतो व उजव्या हाताने टेबलावरील खडूच्या ठिपक्यावर थाप मारतो. थाप मारताच खडूचा ठिपका डाव्या तळहातावर उमटलेला दिसतो.

मित्रमंडळीत सादर करण्यास अतिशय उत्तम असा हा खेळ. फक्त एका खडूशिवाय कसलेच साहित्य लागत नाही. टेबल, खुर्ची काहीही चालते. जादूगाराने ह्या खेळासाठी पूर्वतयारी म्हणून आपल्या डाव्या हाताच्या मधल्या बोटाच्या नखाला मध्यभागी थोडा खडू लावून ठेवावा. जेव्हा आपण तळहात दाखवितो तेव्हा मागच्या नखावरचा खडूचा डाग कोणास दिसत नाही. डावा हात टेबलाखाली जाताच चटकन मधले बोट वाकवून त्याचे नख अंगठ्याखालच्या उंचवट्यावर घासावे व नंतर हात पसरून खाली तसाच ठेवावा. टेबलावरच्या डागावर उजव्या हाताने थाप दिल्यावर उजवा हात न उचलता डावा हात बाहेर काढावा व उजव्या हाताने टेबलावरील खडूचा डाग पुसून टाकावा. अशा रीतीने ठिपका आरपार गेल्याचे दाखविता येईल. प्रयोग पुन्हा पुन्हा दाखवू नये.

❉ ❉ ❉

१८. मेणबत्तीतून पैसे

हा खेळ अतिशय साधा, सोपा, परंतु फारच आश्चर्यकारक असा आहे. कोणाकडे पाहुणा म्हणून गेल्यावर किंवा सहलीला अतिशय योग्य असा हा खेळ. जादूगार



एक मेणबत्ती सर्वांस दाखवून टेबलावर उभी करून ठेवतो. हात एकमेकावर झटकून मोकळे दाखवून टेबलावरील काड्यापेटी उचलतो. पेटीतील काडी काढून मेणबत्ती पेटवितो व काड्यापेटी परत टेबलावर ठेवतो. दोन्ही हात मेणबत्तीच्या वातीभोवती धरतो. मेणबत्ती विझते व जादूगाराच्या हातात रुपयाची चार नाणी निर्माण होतात.

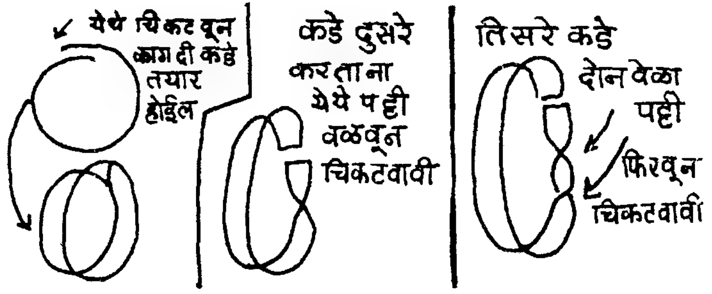
ह्या खेळाची पूर्वतयारी म्हणून चित्र क्रमांक ५ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे काड्यापेटी अर्धवट उघडून तिच्या मागील जागेत रुपयांची चार नाणी भरून टेबलावर ठेवा, बस. दोन्ही हात मोकळे दाखवून मेणबत्ती उचलून आजूबाजूला काही सामान नसेल अशा मोकळ्या जागी उभी करा. काड्यापेटी डाव्या हाताने उचलून उजव्या हाताने काडी काढून पुन्हा बंद करताना अलगद पैसे उजव्या तळव्यात घेऊन आ० ३ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे दडवा व त्याच हाताने काडी काड्यापेटीवर ओढून मेणबत्ती पेटवा. डाव्या हाताने काड्यापेटी टेबलावर ठेवून दोन्ही हात ज्योतीभोवती धरून तोंडाने हळूच फुंकर मारून मेणबत्ती विझवा व हातातून पैसे निर्माण केल्याचे दाखवा.

❋ ❋ ❋

१९. अफगाणी पट्ट्यांची कडी

जादूगार पातळ कागदाच्या पट्ट्यांपासून तयार केलेली तीन मोठी गोल कडी दाखवितो. दोन प्रेक्षकांस रंगमंचावर बोलावून प्रत्येकी एक कडे व एक कात्री देऊन एक कडे व एक कात्री स्वत:कडे ठेवतो. ही कडी मध्यभागी कापून दोन कडी तयार करावयास जादूगार प्रेक्षकांस सांगतो व स्वत: तसे करतो. जादूगार आपले कडे मध्यभागी कापून त्याची दोन कडी तयार करतो, परंतु एका प्रेक्षकाच्या हाती दोन कडी होण्याऐवजी एक दुप्पट लांबीचे कडे तयार होते व दुसऱ्या प्रेक्षकाच्या हाती एकात एक गुंतलेली दोन कडी तयार होतात. प्रयोग साधा असला तरी खूप करमणूक होते.

साधारण दोन इंच रुंद व तीन ते चार फूट लांब पातळ कागदाच्या तीन पट्ट्या तयार करून त्यांची टोके एकमेकाला चिकटवून चित्रात दाखविल्याप्रमाणे कडी तयार करावीत. त्यापैकी पहिले कडे साधे असून जादूगाराने ते आपल्याकडे ठेवावे. दुसरे कडे तयार करताना टोके जोडण्याआधी एक टोक फिरवून त्याची वरची बाजू खाली करून दुसऱ्या टोकाला चिकटवावी. हे कडे मध्यभागी कापल्यास एक मोठे कडे तयार होईल. तिसरे कडे तयार करताना कागदाचे एक टोक दोन वेळा फिरवून मग चिकटवावे. ह्या कड्याची कापून दोन एकमेकांत गुंफणारी कडी तयार होतात. ही कडी मोठाली झाल्यामुळे त्यांच्यावर आलेल्या आढ्या प्रेक्षकांच्या लक्षात येणार नाहीत.



❈ ❈ ❈

२०. पाच संख्यांची बेरीज

जादूगार प्रेक्षकांस बोलावून फळ्यावर एक चार अंकी संख्या लिहिण्यास सांगतो. त्या संख्येवरून फळ्याच्या एका कोपऱ्यात जादूगार एक पाच अंकी संख्या लिहितो. प्रेक्षकाला त्याच्या अगोदर लिहिलेल्या संख्येखाली दुसरी एक चार अंकी संख्या लिहावयास सांगतो. त्या दोन संख्यांखाली जादूगार स्वत: एक संख्या लिहितो. आणखी एक संख्या प्रेक्षकास लिहिण्यास सांगून त्याखाली जादूगार आपली दुसरी संख्या लिहितो. त्या पाची संख्यांची बेरीज प्रेक्षकास करावयास सांगतो. विशेष म्हणजे ती बेरीज जादूगाराने अगोदर फळ्याच्या कोपऱ्यात लिहून ठेवलेली असते.

प्रथम प्रेक्षकास चार अंकी संख्या लिहावयास सांगावी. समजा प्रेक्षकाने ४५२६ ही संख्या लिहिली; तर संख्येच्या आधी २ हा आकडा लिहून (२४५२६) येणाऱ्या संख्येतून २ हा आकडा वजा करावा (२४५२४) व हेच फळ्याच्या कोपऱ्यात लिहिण्याचे उत्तर. प्रेक्षकाने जी चार अंकी संख्या प्रथम लिहिली असेल त्याच्या

खाली पुन्हा दुसरी एक संख्या लिहावयास सांगावी. समजा प्रेक्षकाने ७८५४ ही संख्या लिहिली तर त्याच्या पुढची संख्या जादूगाराला लिहावयाची असल्यामुळे तिच्यातील आकडे असे असावेत की प्रेक्षकाच्या दुसऱ्या संख्येची व जादूगाराच्या संख्येची बेरीज केल्यास ९९९९ अशी होईल. दुसऱ्या शब्दांत सांगावयाचे झाल्यास ९ आकडा घेऊन त्यातून प्रेक्षकाच्या संख्येचा प्रत्येक आकडा वजा करून (मनातल्या मनात व पटकन) जादूगाराने आपली संख्या लिहावी (२१४५). या संख्येखाली पुन्हा एकदा प्रेक्षकाने संख्या लिहावी व शेवटी पुन्हा जादूगाराची संख्या वर सांगितल्याप्रमाणे लिहिली जावी.

(२४५२४ फळ्याच्या कोपऱ्यातील संख्या)

प्रेक्षकाची संख्या ४५२६
प्रेक्षकाची संख्या ७८५४
जादूगाराची संख्या २१४५
प्रेक्षकाची संख्या ४७३१
जादूगाराची संख्या ५२६८
२४५२४

हाच खेळ तीन संख्या घेऊन करावयाचा झाल्यास, कोपऱ्यात मांडावयाचे उत्तर (१४५२५) प्रेक्षकाच्या संख्येआधी १ आकडा वापरून लिहावे. समजा सात संख्यांची बेरीज आगाऊ मांडावयाची झाल्यास त्यात जेवढ्या वेळा जादूगार संख्या लिहील तो आकडा उत्तरात अगोदर यावा (३४५२३). सात संख्यांच्या बेरजेत जादूगाराच्या ३ संख्या असतील. याप्रमाणे कितीही संख्या वाढवून उत्तर लिहिता येते. जादूगाराने लिहावयाची संख्या मात्र ९ या आकड्यातून प्रेक्षकाच्या संख्येतील आकडे वजा करूनच लिहिली जावी. प्रेक्षकाच्या संख्येत तेच आकडे येणार नाहीत याची काळजी घ्यावी (११११ किंवा ७७७७ वगैरे).

* * *

२१. पाण्याने भरलेला ग्लास कागदास चिकटविणे

एक साधारण उंचीचा व गुळगुळीत तसेच सपाट कडा असलेला अपारदर्शक ग्लास घेऊन तो पाण्याने काठोकाठ भरावा. फार जाड नसेल असा एक कार्डबोर्डचा तुकडा घेऊन पाण्याने भरलेल्या ग्लासच्या तोंडावर ठेवून तोंड झाकावे.

कार्डबोर्डच्या मध्यभागी अंगठ्याने दाब देऊन ग्लासातील पाणी थोडे बाहेर येऊ द्यावे. ग्लास काठोकाठ भरलेला असल्यामुळे कार्डबोर्ड व पाणी ह्यामध्ये हवा अजिबात राहणार नाही व कार्डबोर्ड ग्लासाला घट्ट चिकटून बसेल. आता कार्डबोर्ड पाचही बोटांनी कडांना धरून खुशाल वर उचलावा. ग्लास पाण्यासकट चिकटून वर येईल.

❖ ❖ ❖

२२. मनातील जोड्या ओळखणे

पत्त्यांच्या जोडातील कोणत्याही पानांच्या दहा जोड्या काढाव्यात. जोड्या प्रेक्षकांसमोर मांडाव्यात. त्यापैकी एक किंवा अनेक जोड्या त्यांना मनात धरावयास सांगाव्यात. जोडीतील पाने बदलणार नाहीत याची काळजी घेऊन जोड्या डाव्या हातात गोळा कराव्यात. ही पाने प्रेक्षकांसमोर एका ओळीत पाच याप्रमाणे चार ओळींत मांडावी. नंतर प्रेक्षकांना विचारावे, 'तुम्ही मनात धरलेली जोडी एकाच ओळीत आहे की दोन ओळींत आहे?' त्याप्रमाणे ओळी विचारून पटकन जोडी काढून द्यावी. एका प्रेक्षकाची जोडी ओळखल्यावर दुसऱ्या प्रेक्षकाची अशा कितीही जोड्या ओळखता येतात.

जोड्यांतील पाने चार ओळींत मांडणे हे खरे कौशल्य आहे. ह्यासाठी चार ओळींचा एक मराठी श्लोक तुम्हाला पाठ करावा लागेल. ह्या चार ओळींतील प्रत्येक अक्षर चारही ओळींत कोठेतरी दुसऱ्यांदा येत असते. म्हणजेच ह्या चार ओळींच्या श्लोकात वीस अक्षरांच्या दहा जोड्या आहेत.

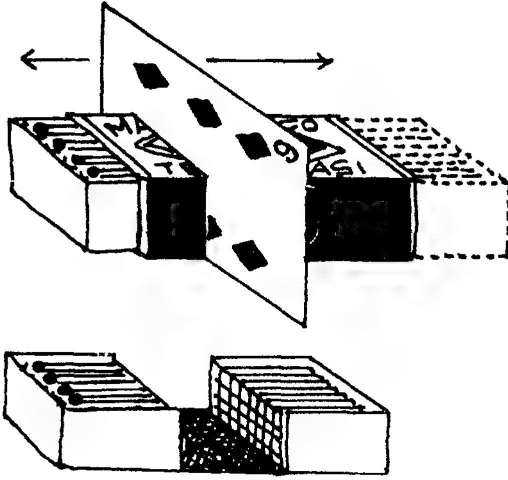
रा व ण मा रा - १ली ओळ.
धि मा धि र का - २री ओळ.
व का खा ना ना - ३री ओळ.
तो र ण खा तो - ४थी ओळ.

डाव्या हातात एकावर एक अशा दहा जोड्या असून पहिल्या जोडीतील एकेक पान पहिल्या ओळीतील 'रा' ह्या अक्षरांवर मांडावे. दुसऱ्या जोडीतील दोन पाने पहिल्या व तिसऱ्या ओळीतील 'व' ह्या अक्षरांवर मांडावी. अशा तऱ्हेने सर्व जोड्या

समान अक्षरांवर ठेवून चार ओळी पूर्ण कराव्यात. प्रेक्षकांनी ओळी सांगितल्या की त्या ओळीत येणाऱ्या सारख्या अक्षरांवरील पाने उचलून दाखवावीत.

* * *

२३. काड्यापेटी व पत्ता



संपूर्ण भरलेली काड्याची पेटी घेऊन जादूगार ती चाकूने मधोमध कापतो व कापलेल्या जागी पत्ता अडकवून आतील डबी मागेपुढे सरकवितो. आतील डबी पत्त्यातून आरपार मागेपुढे सरकताना पाहून प्रेक्षक आश्चर्यचकित होतात व नवल म्हणजे काड्यापेटी भरलेली असते.

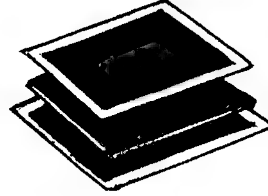
ही खास बनविलेली काड्यापेटी अतिशय आश्चर्यकारक असा खेळ दाखविण्यास नेहमी उपयोगी पडते. काड्यापेटीच्या आतील खोका बाहेर काढून काड्या बाजूला ठेवाव्या. खोक्याचा तळ सोडून मधला एक-तृतीयांश भाग आकृतीत दाखविल्याप्रमाणे कापावा. काड्या खोक्याच्या वरील व खालील भागात कापून चिकटवाव्यात व मधला भाग मोकळा सोडावा. काड्या पूर्ण सुकल्या की झाली आपली जादू तयार. बाहेरील खोका प्रत्येक वेळी कापावयाचा असल्यामुळे तो दर वेळी बदलावा लागतो. खोका कापताना अगदी खालपर्यंत न कापता थोडा वरच कापावा, नाहीतर बाहेरील खोक्यासह आतील भागात मध्यभागी काही नसल्यामुळे वाकण्याची शक्यता असते. आतील खोके पत्त्यातून आरपार गेल्याचे दाखविताना जास्त बाहेर काढू नये. साधारण काड्या आत दिसतील एवढेच सरकवावे. बैठकीच्या खेळात हा खेळ फार शोभून दिसतो, तरीही दोनदा हा खेळ कोठेही सादर करू नये.

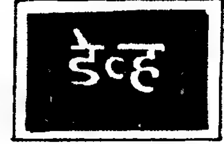
* * *

२४. स्लेटपाटीवरील लिखाण-२

जादूगार दोन पाट्या दोन्ही बाजूंनी कोऱ्या दाखवून एकीवर दुसरी अशा उपड्या ठेवतो. पुन्हा पाट्या दूर करताच त्यावर जादू-ई-संदेश उमटतो.

ह्या खेळाला थोडी पूर्वतयारी असली तरी ती फार खर्चाची व किचकट नसल्यामुळे ह्या खेळाचा समावेश ह्या पुस्तकात करीत आहे. शाळेत लहान मुले वापरतात तसल्या तीन पत्र्याच्या पाट्या आणाव्यात.





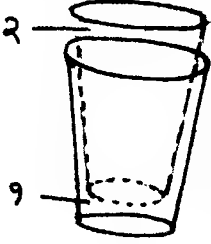
एका पाटीच्या बाहेरची लाकडी चौकट काढून टाकून पत्रा तेवढा घ्यावा. तो पत्रा दुसऱ्या दोन पाट्यांच्या पत्र्यांवर सहज बसेल इतका कापावा (बादली दुरुस्त करणारे हा पत्रा अल्प किंमतीत कापून देतील). एवढे झाले की झाली आपली खेळाची तयारी. आपल्याला जे लिखाण उमटवावयाचे असेल ते एका पाटीवर खडूने लिहून त्यावर तयार केलेला पत्रा ठेवावा म्हणजे दोन्ही पाट्या कोऱ्या दाखविता येतील. दोन्ही पाट्या एकावर एक अशा जुळवून ठेवल्या की पत्रा दुसऱ्या पाटीवर पडतो. पाट्या उघड्या करताच संदेश प्रेक्षकांना दिसू लागेल.

ह्या ठिकाणी प्रेक्षकांना एक शंका येण्याची शक्यता असते ती अशी की, संदेश एकाच पाटीवर उमटणार असेल तर दोन पाट्या का वापरल्या? ह्यासाठी संदेश थोडा मोठा निवडून अर्धा संदेश पाटीवर लिहावा व उरलेला पत्र्यावर (सुट्या) लिहून मग तो पत्रा पाटीवर (संदेश लिहिलेल्या) झाकावा. एका पाटीवरून दुसऱ्या पाटीवर पत्रा पडल्यामुळे संदेश दोन्ही पाट्यांवर उमटल्याचे दाखविता येईल.

* * *

२५. रिकाम्या ग्लासात दूध

जादूगार एक धातूचा ग्लास घेऊन तो रुमालाने पुसून रिकामा दाखवितो. रिकामा ग्लास एका कागदी नळकांड्यात सोडतो. जादूचा मंत्र म्हणून जादूगार नळकांडे उचलतो व ते बाजूला ठेवून ग्लासात निर्माण झालेले दूध काचेच्या पात्रात ओतून प्रयोग संपवितो.



हा खेळही थोडा सामानाचा व थोडे कष्ट घेण्याचा असला तरी फारच सुरेख असून मोठमोठे जादूगारदेखील आपल्या कार्यक्रमात सादर करीत असतात. ह्या खेळाला सामुग्री गोळा करावी लागत असली तरी फार सोपी आहे. प्रथम दोन ॲल्युमिनियमचे ग्लास असे निवडा की ते एकात एक सहज बसू शकतील. एक ग्लास दुसऱ्यापेक्षा किंचित मोठा असेल. आकृतीत दाखविल्याप्रमाणे १ हा ग्लास २ पेक्षा थोडा मोठा आहे. आता आतील ग्लास घेऊन (२ नंबरचा) त्याचा तळ करवतीने कापावा किंवा तळाला ड्रिल मशीनने मोठे छिद्र पाडून कानशीने तळ घासून काढावा. ॲल्युमिनियम हा धातू नरम असल्यामुळे तळ काढण्यास फार वेळ लागणार नाही. ग्लासापेक्षा थोडा जास्त रुंदीचा व पुरेशा लांबीचा कार्डपेपर घ्यावा. कार्डपेपर गुंडाळून त्याचे ग्लास मावेल एवढे नळकांडे बनवून त्याला पेपरक्लिप्स लावाव्यात म्हणजे झाली आपली सामुग्री तयार.

प्रयोग सादर करण्यापूर्वी १ हा ग्लास घेऊन तो अर्धा दुधाने भरून टेबलावर ठेवावा व तो नळकांड्यात दडवावा. नळकांड्याच्या बाजूलाच २ हा ग्लास ठेवून त्यात रुमाल भरून ठेवावा. खेळ सादर करताना हा २ नंबरचा ग्लास डाव्या हातात घ्यावा (हातात घेताना प्रेक्षकांस त्याचे बूड दिसणार नाही याची काळजी घ्यावी) व त्यातील रुमाल बाहेर काढून ग्लास आतून पुसल्यासारखे करावे. हा बिनबुडाचा ग्लास नंतर सर्वांसमक्ष नळकांड्यात ठेवावा (म्हणजे १ नंबरच्या ग्लासात सोडावा). नळकांडे उचलून रिकामे दाखवून बाजूला ठेवावे. नळकांड्याखालील ग्लास उचलून त्यातील दूध एखाद्या काचपात्रात ओतून कोणालातरी प्यावयास द्यावे किंवा स्वत: प्यावे. ह्या खेळासाठी एकात एक जाणारे प्लॅस्टिकचे पारदर्शक ग्लास वापरल्यास ग्लास रुमालाने पुसून रिकामा दाखविण्याची गरज नसते तसेच निर्माण केलेले दूधही ग्लासात हलवून दाखविता येते. आहे की नाही सुरेख खेळ ? लागा तयारीला.

❉ ❉ ❉

२६. सन्मान करणारे अंडे

एखादा कार्यक्रम फसला की कलाकारावर अंडी, कुजके टमाटे, चपला फेकून मारण्याची संधी प्रेक्षक शक्यतो सोडीत नाहीत. कार्यक्रम चांगला झाला तर

प्रेक्षकांना टाळ्यांचा कडकडाट करावा लागतो व ते करतातही. अशा वेळी जादूगार प्रेक्षकांना सांगतो की, आज काही माझ्यावर आपल्याकडून अंडी खाण्याची पाळी आली नाही ह्या खुशीत मीच तुमच्यावर अंडी मारणार आहे, असे म्हणून जादूगार एक अंडे घेऊन प्रेक्षकांच्या दिशेने भिरकावतो, परंतु ह्या अंड्यामुळे अंगावर घाण न पडता रंगीबेरंगी कागदी कपट्यांचा वर्षाव होतो.

एक अंडे घेऊन त्याला एक मोठ्या चण्याएवढे छिद्र अलगद पाडून आतील बलक काढून टाकून सुकवावे. रंगीबेरंगी पातळ कागद बाजारातून आणून त्याचे बारीक बारीक तुकडे करावेत. ह्यालाच इंग्लिशमध्ये कॉन्फेटी म्हणतात. बर्थ डे पार्टीचे सामान विकणाऱ्या दुकानात अशा कॉन्फेटीच्या पिशव्या मिळतात. अंडे पूर्ण सुकल्यावर त्यात तयार केलेले कागदाचे कपटे भरून छिद्रावर छोटासा कागद चिकटवून छिद्र बंद करावे. अशा तऱ्हेची चार-पाच अंडी तयार करून ठेवावीत. प्रेक्षकांस अंडे दाखवून त्यांच्या दिशेने फेकण्याआधी ते मुठीत घट्ट आवळून फोडावे व मगच फेकावे. फुटलेल्या अंड्याच्या कवचाचे बारीक तुकडे होऊन ते कागदाच्या कपट्यांत मिसळले जातात, त्यामुळे अंड्याचे काय झाले ते प्रेक्षकांस कळत नाही. आहे की नाही गंमत? चला, लागा तयारीला.

❉ ❉ ❉

२७. खिशातील पत्ता

जादूगार पत्त्यांच्या जोडातून कोणालाही तीन पत्ते निवडावयास सांगतो व उरलेले पत्ते मेजावर ठेवून देतो. आता निवडलेल्या तीन पत्त्यांतून एक पत्ता त्या प्रेक्षकाला लक्षात ठेवण्यास जादूगार सांगतो. ते तीन पत्ते जादूगार आपल्या पँटच्या खिशात ठेवतो. प्रथम एक पत्ता खिशातून बाहेर काढतो व पत्त्याकडे पाहून हा पत्ता आपला नाही म्हणून मेजावर टाकतो. पुन्हा दुसरा पत्ता तसाच बाजूला टाकतो. मग प्रेक्षकाला विचारतो की, 'आपण कोठला पत्ता मनात धरला?' प्रेक्षकाने पत्त्याचे नाव सांगताच खिशातून निघणारा तिसरा पत्ता तोच असल्याचे पाहून प्रेक्षक चकित होतात.

हा खेळ सादर करण्याआधी जोडातील कोठलीही दोन पाने अगोदर पँटच्या खिशात ठेवून द्यावीत. ही झाली खेळाची पूर्वतयारी. आता प्रेक्षकांजवळ जाऊन कोणतीही तीन पाने निवडावयास सांगावीत. उदा. बदाम राणी, इस्पिक पंजा व

चौकट दुरी. त्यातील एक पत्ता प्रेक्षकास लक्षात ठेवावयास सांगावा. उदा. चौकट दुरी. हे तिन्ही पत्ते प्रेक्षकांसमोर पँटच्या खिशात ठेवावेत. फक्त पूर्वी खिशात ठेवलेले दोन पत्ते ह्या तीन पत्त्यांत मिसळू देऊ नयेत. तीन पत्ते खिशात ठेवण्याआधी त्या पत्त्यांचा क्रम स्वत: नीट लक्षात ठेवावा. जादूगार एक पत्ता खिशातून बाहेर काढतो, त्याकडे पाहून तो प्रेक्षकाचा नाही म्हणून मेजावर ठेवतो. हा पत्ता खिशात पूर्वी ठेवलेल्या दोन पत्त्यांपैकी एक असतो. हा पत्ता प्रेक्षकांना दाखवू नये. ह्याच पद्धतीने दुसरा पत्ता बाहेर काढून मेजावर ठेवावा. प्रेक्षकांच्या दृष्टीने आता जादूगाराच्या खिशात एकच पत्ता असतो. प्रत्यक्षात प्रेक्षकाने निवडलेले तिन्ही पत्ते खिशात असतात. प्रेक्षकाला त्याच्या पत्त्याचे नाव विचारावे व खिशातून तो पत्ता बाहेर काढावा. येथे खेळ संपला व प्रेक्षकांनी कौतुक केले. आता खिशात दोन पत्ते उरतात. कोणी पुन्हा करून दाखवा म्हटले तर खुशाल करून दाखवा.

❊ ❊ ❊

२८. तिनाची चार नाणी करणे

साध्या राइटिंग टेबलाच्या एका बाजूला जादूगार बसलेला असून टेबलाच्या समोरच्या बाजूला एक-दोन प्रेक्षक बसलेले असतात. जादूगार आपल्या हातातील रुपयाची तीन नाणी टेबलावर टाकतो. प्रेक्षकांना वाटल्यास तपासावयास सांगतो. दोन्ही हात मोकळे दाखवून टेबलावरील तीन नाणी डाव्या हातात घेतो व त्यावर उजवा हात ठेवून नाणी खुळखुळावतो. सर्वांसमक्ष नाणी टेबलावर पडताच तिनाची चार झालेली दिसतात.

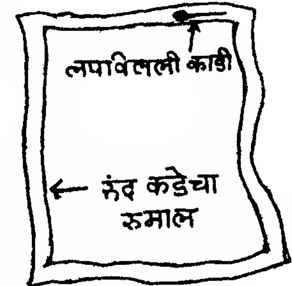
हा खेळ तसा सोपा असून फार आकर्षक असा आहे. ह्या खेळाची पूर्वतयारी अगदी साधी आहे ती म्हणजे रुपयाचे एक नाणे मेणाच्या किंवा साबणाच्या तुकड्याने टेबलाच्या किनारीच्या मध्यभागी, खालच्या बाजूला चिकटवून ठेवावे, बस. आता प्रयोगाला करा सुरुवात. रुपयाची सर्व चारी नाणी सारखी घ्यावीत; त्यातील एक नाणे आपण अगोदरच टेबलाच्या किनारीखाली चिकटवावे. तीन नाणी टेबलावर खणकन टाकून समोर बसलेल्या प्रेक्षकांस नीट तपासावयास सांगावीत. तोपर्यंत आपले दोन्ही तळवे एकमेकांवर घासून वगैरे रिकामे असल्याचे दाखवावे. आता टेबलावरील नाणी सरळ उचलून उजव्या हातात न घेता उजव्या हाताने नाणी सरकवून टेबलाच्या आपल्या बाजूच्या किनारीच्या कडेवर आणावीत

व डावा तळहात उताणा करून किनारीच्या खाली असा धरावा की डाव्या हाताची बोटे किनारीच्या तळी चिकटविलेल्या नाण्याला घट्ट लागतील. डाव्या हाताच्या उताण्या मोकळ्या दिसणाऱ्या भागावर उजव्या हाताने नाणी सरकवून पाडावीत व डाव्या हाताची मूठ बंद करताना टेबलाखालील चिकटविलेले नाणे बोटांनी ओढून घेऊन मुठीत बंद करावे. डाव्या मुठीवर उजवा हात आणून दोन्ही हातांत नाणी खुळखुळावून टेबलावर टाकावीत. सर्वांसमक्ष कसलीही हातचलाखी न करता तिनाची चार नाणी झालेली पाहून प्रेक्षक आश्चर्याने थक्क होतील.

* * *

२९. रुमालातील काडी

काड्यापेटीतील एक काडी सर्वांसमक्ष झटकून मोकळ्या दाखविलेल्या रुमालात जादूगार गुंडाळतो. ती रुमालात गुंडाळलेली काडी एखाद्या प्रेक्षकाजवळ देऊन त्यास त्या काडीचे एक-दोन तुकडे करून रुमालातच मोडावयास लावतो. जादूची कांडी फिरवून रुमाल उलगडताच काडी जशीच्या तशी अखंड होऊन खाली पडते.



ह्या खेळासाठी रुंद कडेचा पुरुषांनी वापरावयाचा रुमाल घ्यावा. पुरुषी रुमाल दोन प्रकारचे असतात, रुंद कडेचे व गोट किंवा बारीक किनारी मारलेले. रुंद कडेच्या रुमालातील समोरासमोरील दोन कडांची तोंडे उघडी असतात. पैकी एका कडेच्या तोंडात प्रयोगाआधी एक काड्यापेटीतील काडी खुपसून कडेच्या सुमारे एक तृतीयांश भागात भरून ठेवावी. ही झाली खेळाची पूर्वतयारी. हाच रुमाल प्रत्यक्ष खेळ करण्याआधी तोंड, हात पुसावयास वापरावा म्हणजे खेळाची गूढता वाढते. प्रेक्षकांपैकी कोणाकडून तरी एक काड्यापेटीतील काडी मागून घ्यावी. खेळाची मजा वाढविण्यासाठी त्यावर फाउंटन पेनाने किंवा इतर कशाही प्रकारे एखादी खूण करून घ्यावी. आता ही काडी रुमाल झटकून दाखवून त्यामध्ये अशा प्रकारे गुंडाळावी की रुमालाच्या कडेत दडविलेली काडी त्याच्या बाजूलाच हाती लागेल. गुंडाळी केलेला रुमाल प्रेक्षकाच्या हाती काडी मोडावयास देताना 'कडेतील गुप्त काडी' प्रेक्षक मोडील असा द्यावा. अशा तऱ्हेने

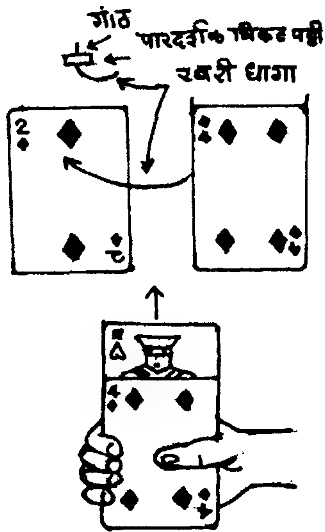
काडी प्रेक्षकाने मोडल्यानंतर रुमालाची गुंडाळी आपल्या हाती घेऊन त्यावर जादूची कांडी फिरवून रुमालाचे एक टोक धरून रुमाल झटकावा. खूण केलेली काडी अखंड होऊन जमिनीवर पडेल.

ह्या खेळासाठी तयार केलेला हा रुमाल कोठल्यातरी प्रेक्षकाजवळ अगोदरच देऊन ठेवावा. दोन-तीन प्रेक्षकांजवळ रुमाल मागावेत व त्या वेळी हाच रुमाल प्रयोगासाठी निवडावा म्हणजे प्रेक्षक जास्तच आश्चर्यचकित होतील.

❉ ❉ ❉

३०. वर येणारा पत्ता

जादूगार तीन पत्ते पंख्यासारखे पसरून मागूनपुढून प्रेक्षकांस दाखवितो. पत्त्यांचा पंखा डाव्या हातात घेऊन एकत्र करून जादूगार त्यातील एक पत्ता उजव्या हातात घेऊन सर्वांसमोर डाव्या हातातील दोन पत्त्यांमध्ये वरच्या बाजूने खुपसून भरून हे तिन्ही पत्ते उजव्या तळव्यात धरून ठेवतो. नंतर सर्वांना पत्ते नीट दिसतील असे धरून डाव्या हाताने त्यावरून जादूची कांडी फिरवितो. आश्चर्य म्हणजे तीन पत्त्यांतील मधला पत्ता हळूहळू वर वर येऊ लागतो.



बाजारातून एक इलॅस्टिकचा छोटा तुकडा आणून त्यावरील सुती धाग्यांचे आवरण सोडवून त्यातील पातळ रबरी धागे बाहेर काढावेत. एक धागा 'योग्य' मापाचा घेऊन धाग्याच्या दोन्ही टोकांना जाडसर गाठी माराव्यात व पारदर्शक चिकटपट्टीच्या साहाय्याने तो गाठी मारलेला रबरी धागा अशा तऱ्हेने दोन पत्त्यांना चिकटवावा की त्यावर ताण पडला तरी तो पट्टीतून बाहेर येणार नाही. हा रबरी धागा दोन पत्त्यांना चिकटविलेला असल्यामुळे मधला पत्ता आपोआप वर आणण्याचे काम करीत असतो.

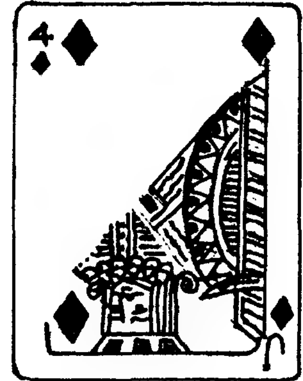
प्रेक्षकांना तीन पत्ते पसरून दाखविताना रबरी धागा हाताच्या बोटांजवळ येईल असे करावे व वर येणारा सुटा पत्ता वरच्या बाजूला ठेवावा. हे पत्ते डाव्या हातात

घेताना पंखा उलटा करून, बंद करून डाव्या बोटांनी धरावा. उजव्या हाताने वरचाच पत्ता उचलून दोन पत्त्यांत वरच्या बाजूने खुपसून भरावा, कारण रबरी धागा पत्त्यांच्या वरच्या बाजूला येत असतो. पत्ते उजव्या हातात घेताना ते दाबून धरावेत. डाव्या हाताने जादूची कांडी फिरविताना उजव्या बोटांनी पत्त्यावरील दाब हळूहळू सैल करावा म्हणजे मधला पत्ता हळूहळू बाहेर येऊ लागेल. रबरी धाग्याची लांबी मधल्या पत्त्यावर किती ताण पडावा ह्यावर अवलंबून असल्यामुळे 'योग्य माप' असा शब्द वापरला आहे.

* * *

३१. बहुरूपी पत्ते

चार चौवे डाव्या हातात घेऊन ते प्रेक्षकांस दाखवावेत. नंतर त्यांतला एक चौवा वेगळा काढून त्यात एक गुलाम मिसळावा. प्रेक्षकांस सांगावे की आपल्या हातात आता तीन चौवे असून एक गुलाम आहे. जादूची कांडी फिरवताच चारही पत्ते गुलाम झालेले आढळतील. एक गुलाम काढून पुन्हा चौवा मिसळल्यास पुन्हा चारी चौवे झालेले दाखविता येतील.



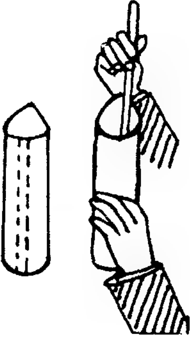
ह्या खेळासाठी प्रथम आठ पत्ते निवडा. चार एका प्रकारचे व चार दुसऱ्या प्रकारचे, उदा० चार चौवे व चार गुलाम. पैकी कोणत्याही एका प्रकारचे तीन पत्ते घेऊन ते दोन-चार तास पाण्यात भिजत ठेवावेत व नंतर बाहेर काढून सोलून पत्त्यांची पुढची व मागची बाजू छापलेले कागद वेगळे करावेत. पुढच्या भागाचे पातळ कागद सुकवावेत (उदा० तीन चौवे). हे तीन पातळ पत्ते तिरपे अर्धे कापावेत व उरलेल्या दुसऱ्या प्रकारच्या (उदा० गुलाम) तीन पत्त्यांवर चिकटवावेत. म्हणजे तीन पत्ते अर्धे गुलाम व अर्धे चौवे असून एक अख्खा चौवा व एक अख्खा गुलाम असे पत्ते असतील. टेबलावर वरील पाच पत्ते असतात, ते उजव्या हातात घेऊन एक पत्ता टेबलावर ठेवून उरलेले चार पत्ते उजव्या हातात अशा तऱ्हेने पसरून प्रेक्षकांस दाखवावेत की चारी चौवे दिसतील. उजव्या हातातील हे पसरलेले पत्ते उलटे करून डाव्या हातात घेऊन एकत्र करावेत. आता सर्वांसमक्ष

पत्त्यांत गुलाम मिसळून एक (अख्खा) चौवा टेबलावर काढून ठेवून पत्ते उजव्या हातात घेऊन पसरून सर्व गुलाम झाल्याचे दाखवावे.

❉ ❉ ❉

३२. जादूची पेन्सिल

एक लाकडी पेन्सिल एका कागदी पाकिटात दडविली असता तेथून नाहीशी होऊन दुसऱ्या पाकिटात सापडते.

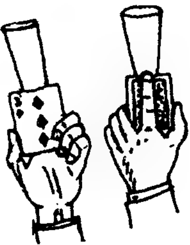


ह्या खेळासाठी शक्यतो संपूर्ण एकाच रंगाची पेन्सिल निवडावी (उदा० काळा). पेन्सिलीवर सहज बसेल अशी एक काळ्या कागदाची नळी तयार करून ती त्या पेन्सिलीवर बसवावी. ही तयार पेन्सिल टेबलावर आपटून वाजवून दाखवून एका कागदी पाकिटात भरावी. नंतर दुसरे कागदी पाकीट रिकामे दाखवून पहिल्या पाकिटातील पेन्सिल दुसऱ्या पाकिटात ठेवतो असे सांगून पहिल्या पाकिटातून फक्त कागदी नळी बाहेर काढावी व पेन्सिल तशीच पहिल्या पाकिटात राहू द्यावी. ही कागदी नळी पेन्सिलप्रमाणे दिसते ती दुसऱ्या पाकिटात भरावी. एक-दोन-तीन म्हणून दुसरे पाकीट चुरगळून फेकून द्यावे व पेन्सिल पहिल्या पाकिटातून बाहेर काढावी.

❉ ❉ ❉

३३. पत्त्यावर ग्लास तोलणे-१

जादूगार एक पत्ता घेतो व त्याचे तोंड प्रेक्षकांकडे करून उभा धरतो. नंतर त्याच्यावर एक धातूचा ग्लास ठेवून त्याचा तोल सांभाळण्याचा प्रयत्न करू लागतो. सुरुवातीला जमत नाही, परंतु त्यावर जादूची कांडी फिरविताच ग्लास खंबीरपणे पत्त्यावर उभा राहतो.



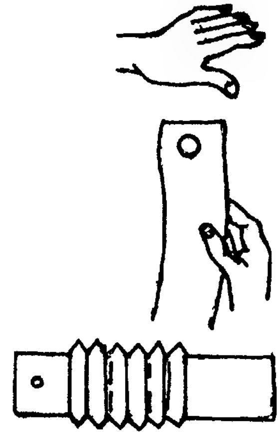
चित्र पाहिल्यावर ह्या प्रयोगातील गुपित किती सोपे आहे हे आपल्या लक्षात येईल. पत्त्यामागून मधल्या बोटाच्या साहाय्याने ग्लासाचा तोल सांभाळावयाचा असतो. सुरुवातीला बोटाचा आधार

देऊ नये म्हणजे एक-दोन वेळा ग्लास खाली पडेल व प्रेक्षकांची खात्री पटून ग्लासाचा तोल सांभाळणे किती कठीण आहे हे त्यांना कळेल. मग जादूची कांडी पत्त्यावर फिरवून मधल्या बोटाचा आधार लावून ग्लासाचा तोल सांभाळावा. काही जादूगार काचेचे ग्लास वापरतात, परंतु धातूचा वापरणे उत्तम. फुटण्याची भीती नाही. प्रयोग अतिशय सोपा असून कोठेही करता येण्यासारखा आहे.

* * *

३४. कागद फाडून जोडणे

पातळ कागदाची एक पट्टी घेऊन तिचे अनेक तुकडे केल्यानंतर ती पूर्ववत अखंड बनते.



ह्या खेळात प्रेक्षकांच्या दृष्टीने लपवालपवीसारखे काहीच नसते. त्यामुळे हा प्रयोग प्रेक्षकांना विशेष आवडतो. १५ इंच लांब व १॥ इंच रुंदीच्या दोन पातळ कागदाच्या एकाच रंगाच्या पट्ट्या घ्याव्यात. या कागदामधून मागील बाजू न दिसण्याइतका तो पातळ असेल याची काळजी घ्यावी. या दोन्ही पट्ट्या एकावर एक ठेवून टेबलावर आडव्या पसराव्यात. नंतर डावीकडून सुमारे दीड इंचावर गोंदाच्या ठिपक्याने ह्या कागदी पट्ट्या एकमेकांवर चिकटवाव्यात. यानंतर वरच्या पट्टीला उजवीकडून घड्या पाडण्याला सुरुवात करावी. या घड्यांची रुंदी एक इंच असावी व घड्या चिकटाविलेल्या भागापर्यंत आल्या म्हणजे याच पट्टीचा भोवतालचा कागद घड्यांवर लपेटून या कागदाची अगदी बारीक घडी घालावी (छोटीशी गोळी वाटावी). आता ह्या बारीक घडीवजा गोळीवर अंगठा ठेवून खालचा कागद दोन्ही बाजूंनी दाखविता येईल. याचप्रमाणे दोन्ही हात आलटूनपालटून रिकामे दाखविता येतील.

समजा पट्टीच्या घडीवर उजवा अंगठा येऊन आपण पट्टी दोन्ही हातांत धरून प्रयोग करण्यासाठी उभे आहात. ही पट्टी दोन्ही हात दूर नेऊनच फाडावयाची असते, त्यामुळे ती कोठे फाटेल ते सांगता येत नाही; परंतु पट्टी तुटताच पट्टीचा डाव्या हातातील तुकडा उजव्या हाताच्या चार बोटांखाली दाबून धरावा. अशा पद्धतीने

पट्टी तोडून सर्व तुकडे उजव्या बोटांखाली घ्यावेत. असे सहा-सात तुकडे उजव्या हातात जमल्यानंतर दोन्ही हातांनी त्या तुकड्यांना घड्या घालून उजव्या अंगठ्याखालील घडी केलेल्या अखंड कागदाच्या घडीखाली ह्या तुकड्याची बारीक घडी घालावी. नंतर जादूची कांडी उजव्या हातावर फिरवून किंवा फुंकर मारून अखंड कागदी घडी मोकळी करून पट्टी अखंड झाल्याचे दाखविता येईल. अखंड पट्टीच्या मागे फाडलेल्या कागदाची घडी अंगठ्याखाली दाबून धरावी. थोडी तालीम घ्या, बरं का!

* * *

३५. रागावू नका

जादूगार प्रेक्षकांच्या कपड्यावर चुकून सरबत सांडतो त्यामुळे प्रेक्षकांच्या कपड्यावर लाल डाग पडतात. जादूगार केवळ जादूच्या कांडीने लाल डाग नाहीसे करतो. प्रेक्षक खूष होतात.

सामान्यत: पांढरे कपडे नेसलेल्या प्रेक्षकाची या खेळासाठी निवड करावी. हा खेळ जादूगार मध्यंतराच्या थोडासा अगोदर सादर करतात. रिकाम्या ग्लासात दूध निर्माण करण्याच्या प्रयोगाला जोडून हा प्रयोग करावा आणि दुधाऐवजी सरबत निर्माण करावे. ते सरबत पारदर्शक प्लॅस्टिकच्या ग्लासात घेऊन निवडलेल्या प्रेक्षकास द्यावयास जावे व ''चुकून'' कपड्यावर सांडावे. सरबत लाल रंगाचे असते त्यामुळे लाल डाग पडतात; परंतु त्यातील पाण्याचा अंश सुकून गेला की लाल रंग उडतो. हे सरबत म्हणजे लिकर अमोनियाचा द्राव असून त्याचा रंग पांढरा असतो. त्या द्रावात दोन थेंब फिनॉल्फथॅलिन इंडिकेटर टाकले की द्रावणाचा रंग लाल होतो. हे द्रावण प्रेक्षकाच्या अंगावर सांडले की 'माफ करा' म्हणून जादूची कांडी फिरवणे एवढेच जादूगाराचे काम.

* * *

३६. जादूचे पाणी पिणे

हा जादूचा खेळ नसून एक-दोन जणांसमोर सादर करण्याचा एक विनोदी प्रकार आहे. जादूगार टेबलावर एक अपारदर्शक ग्लास पाणी भरून ठेवतो व त्यावर एक झाकण ठेवतो. त्यानंतर जादूगार प्रेक्षकांस विचारतो की 'आपणापैकी कोणी स्वत:

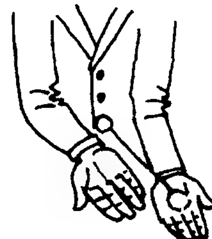
हे झाकण न काढता पाणी पिऊ शकेल काय? साहजिकच कोणीही तयार होत नाही, कारण ग्लासावरील झाकण दूर केल्याशिवाय पाणी पिणे शक्यच नसते. प्रेक्षकांकडून नकार येताच जादूगार 'मी आपल्यासमोर स्वत: झाकणाला हात न लावता पाणी पिण्याचा चमत्कार करून दाखविणार आहे' असे सांगतो.

ग्लासातील झाकलेल्या पाण्यावर जादूगार जादूचे हातवारे करतो व प्रेक्षकांस सांगतो की, जादूच्या साहाय्याने मी ग्लासातील सर्व पाणी प्यायले आहे. कोणीही पुढे येऊन ग्लास पाहू शकता. अशा वेळी कोणीतरी पुढे येतो व ग्लासावरील झाकण उचलून ग्लास पाहू लागतो. जादूगार चपळाईने ग्लास उचलून तोंडाला लावून पाणी खरोखरच पिऊन टाकतो व म्हणतो 'पाहिलंत ना, मी झाकण न उचलता कसे पाणी प्यालो?'

❉ ❉ ❉

३७. धावता रुपया

तळहातावर ठेवलेला रुपया मनगटावरून खिशाकडे धावू लागलो. रुपयाऐवजी एखादा रबरी प्राणी किंवा इतर कोणतीही वस्तू वापरली तरी चालते. एक काळा केस किंवा बारीक काळा रेशमी धागा घेऊन तो कोटाच्या किंवा शर्टाच्या छाती आणि पोट यांच्यामधील बटनाला बांधावा व धाग्याच्या दुसऱ्या टोकाला एक मेणाची गोळी लावून खुणेकरिता ती त्याच बटनावर चिकटवून ठेवावी. खेळाच्या वेळी बटनाकडे न पाहता चाचपून ती गोळी हातात घ्यावी. प्रेक्षकाकडून रुपया घेऊन किंवा टेबलावरील रुपया उचलून ती गोळी रुपयाला चिकटवावी व रुपया डाव्या हातावर ठेवावा. नंतर तो हात दूर नेऊ लागले की रुपया मनगटाकडे सरकू लागेल. आता तो खाली पडू नये. उजवा उताणा हात डाव्या मनगटाजवळ धरावा. उजवा हात पुढे नेताच रुपया उजव्या मनगटापर्यंत चढेल. या वेळी डावी बोटे उजव्या मनगटाजवळ लावावी. अशा तऱ्हेने रुपया दोन्ही तळव्यांवरून कसा चालतो ते दाखवावे. शर्टाच्या साहाय्याने खेळ सादर करावयाचा असल्यास शर्ट अगदी पातळ व हलका असू नये, नाहीतर रुपयाच्या भाराने शर्टाचे बटन शर्टासहित ओढले जाते व प्रयोग फसतो.



❉ ❉ ❉

३८. तळहाताला चिकटणारा ग्लास

जादूगार एका काचेच्या ग्लासात छोटी मेणबत्ती ठेवून ती पेटवितो व एका प्रेक्षकाला बोलावून त्याच्या हाताचा पंजा त्या ग्लासावर दाबतो आणि क्षणभराने प्रेक्षकाला ग्लासावरील हात काढून घ्यायला सांगतो, परंतु आश्चर्य म्हणजे ग्लास हाताला चिकटलेला असतो.

यात कसलीही चलाखी नाही, कोणतेही औषध नाही किंवा खास वस्तू नाही. पदार्थविज्ञानशास्त्राच्या सिद्धान्ताने ही जादू घडते. हात अशा तऱ्हेने दाबावा की ग्लासात जराही बाहेरील हवा जाणार नाही. असे केल्याने काही सेकंदांतच आतील मेणबत्ती विझते. ग्लासातील ऑक्सिजन जळून संपल्यामुळे ग्लासात थोडी पोकळी तयार होते व बाहेरील हवेचा ग्लासावरील हातावर दाब पडल्यामुळे हात ग्लासाला चिकटतो. हाताला जरासा जोर लावून थोडीशी फट पाडताच ग्लासात हवा शिरल्यामुळे हात ग्लासापासून सुटा होतो.

* * *

३९. सोपे गणित

जादूगार एक तीन आकड्यांची संख्या लिहावयास सांगतो. नंतर तीच संख्या उलट पद्धतीने मांडावयास सांगतो. नंतर मोठ्या संख्येतून लहान संख्या वजा करावयास सांगतो. हे सगळे जादूगाराच्या नकळत होत असते. शेवटी वजा करून आलेल्या संख्येचा पहिला किंवा तिसरा आकडा कोणता असे जादूगार विचारतो. प्रेक्षक फक्त एकच आकडा सांगतो व लगेच जादूगार वजा करून आलेली संपूर्ण संख्या सांगतो.

अशा आकड्यांच्या गमती खूप आहेत. विशेष म्हणजे चांगल्या गणितज्ञांनाही या खेळाचे गुपित पटकन लक्षात येत नाही. मी तुमच्यासमोर दोन संख्या उलटसुलट पद्धतीने मांडतो म्हणजे गुपित तुम्हांला आपोआपच कळेल. आता दोन्ही संख्यांकडे पाहा -

३९२
- २९३ वरच्या संख्येची उलट संख्या

०९९

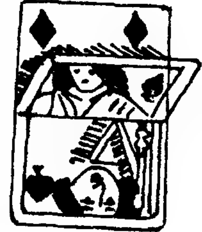
७४५
- ५४७ वरच्या संख्येची उलट संख्या
१९८

जरा लक्षपूर्वक पाहा. काय ठळकपणे दिसते? वजा करून आलेल्या दोन्ही संख्यांचा मधला आकडा ९ आहे, शिवाय पहिल्या व तिसऱ्या आकड्यांची बेरीज ९च येते. पहिला किंवा तिसरा आकडा कळल्यानंतर सांगा, संपूर्ण संख्या (वजाबाकीत उरलेली) ओळखणे कठीण आहे का?

* * *

४०. क्षणात बदलणारा पत्ता

मला स्वत:ला जादूविषयी जेव्हा काहीही माहिती नव्हती तेव्हा हा खेळ मी पाहिला मात्र आणि क्षणभर अक्षरश: अवाक् झालो. जादूगाराने एक पत्ता हातात घेऊन मागूनपुढून सर्वांस दाखविला. सर्वांसमक्ष तो पत्ता कसलाही आडपडदा न ठेवता किंवा कसलेही हातवारे न करता एका मुलाच्या केसांवरून फिरवून सर्वांस दाखविला. आश्चर्य म्हणजे पूर्वीचा पत्ता बदलून दुसराच पत्ता दिसू लागला.



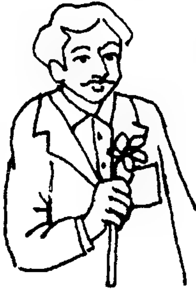
ह्या खेळाची तयारी तशी फार सोपी असून असे एक-दोन पत्ते तयार करून ठेवावेत. कोणतेही दोन पत्ते निवडून (उदा० लाल चौवा व काळी राणी किंवा उलट रंगाचे पत्ते) एका छोट्या पातेलीत पाणी घेऊन भिजत घालावेत. सुमारे चार ते पाच तासांनी पत्ते बाहेर काढून दोन्ही पत्त्यांची मागील व पुढील डिझाइनची बाजू पत्ता सोलून वेगळी करावी. चौवा व राणीचे दोन व मागील डिझाइनचे दोन असे चार अर्धे पातळ पत्ते तयार होतील. ते चांगले सुकू द्यावेत. आता तीन पातळ पत्ते घ्यावेत. चौवा, राणी व पाठीमागच्या डिझाइनचा एक. हे पत्ते आकृतीत दाखविल्याप्रमाणे चिकटवावेत म्हणजे झाला आपला बदलणारा पत्ता तयार. ह्या पत्त्यावर तयार होणारा पडदा अंगठ्याच्या साहाय्याने एका बाजूवरून दुसऱ्या बाजूवर पाडावयाचा असतो. पत्ता नेहमी अंगठा व बाजूची दोन बोटे ह्यामध्ये पडद्यासहित धरावा. पत्ता पुढून दाखविल्यानंतर जादूगार जेव्हा मागून दाखविण्यासाठी पलटतो तेव्हा अंगठ्याच्या साहाय्याने पडदा दुसऱ्या बाजूवर घेऊन त्या बाजूने पत्ता धरतो. आता फक्त

कोणाच्यातरी केसांवरून फिरविण्याचे नाटक करणे एवढेच काम उरते. थोड्याशा तालमीने हा खेळ उत्तमपणे सादर करता येतो.

❖ ❖ ❖

४१. जादूचे फूल कोटावर

जादूची कांडी कोटावरून फिरविताच जादूचे फूल जादूगाराच्या कोटावर आपोआप येऊन बसते.



एक कागदाचे सुंदर फूल तयार करावे व त्याच्या देठाला काळ्या किंवा कोटाच्या रंगाचा इलॅस्टिक बांधावा. प्रथम रबरी धागा कोटाच्या गळ्याजवळील काजातून ओवून घेऊन तो कोटाच्या आतील बाजूस सेफ्टीपिनच्या साहाय्याने अडकवावा. नंतर फूल ओढून डाव्या काखेत दाबून धरावे. थोडे भाषण करून जादूगाराने कोटावरून जादूची कांडी फिरवून काख सैल सोडावी. रबरी धाग्यामुळे फूल चटकन काजावर येऊन बसेल. रबरी धाग्याची लांबी फार घेऊ नये, नाहीतर फूल काजावर लोंबकळत राहील. हा खेळ शक्यतो सुरुवातीलाच सादर करावा, कारण अगोदर इतर प्रयोग सादर केले तर काख मोकळी राहते.

❖ ❖ ❖

४२. भारलेले पत्ते

पत्त्यांच्या जोडामधील किलवर नहिल्या व इस्पिक दहिल्या काढून तो एखाद्या प्रेक्षकाजवळ द्यावा. त्याला ते दोन पत्ते जोडामध्ये कोठेही मिसळून ठेवण्यास सांगावे. नंतर संपूर्ण जोड उजव्या हातात धरून टेबलावर फेकावा. आश्चर्य म्हणजे आपल्या हातात जे दोन पत्ते राहतात ते प्रेक्षकाला अगोदर काढून दिलेलेच असतात.

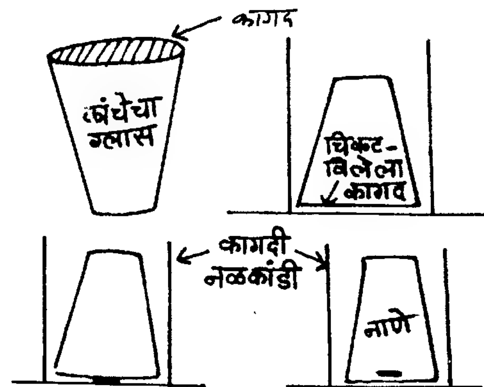
हा खेळ जितका अद्‌भुत तितकाच सोपा आहे. खेळाची पूर्वतयारी म्हणून जोडातील दोन काळे नहिले व दोन काळे दहिल्ये वेगळे काढावे. त्यांच्या इस्पिक नहिल्या व किलवर दहिल्या अशी एक आणि किलवर नहिल्या व इस्पिक दहिल्या अशी दुसरी अशा दोन जोड्या कराव्यात. पहिली जोडी प्रेक्षकाला देण्यासाठी टेबलावर ठेवावी आणि दुसऱ्या जोडीतील एक पत्ता उरलेल्या जोडाच्या तळी व

दुसरा पत्ता जोडाच्या वर ठेवून जोड टेबलावर ठेवावा. आता दोन पत्ते प्रेक्षकाजवळ द्यावे व आपण जोड त्याच्यासमोर पसरून धरून पत्ते कोठेही मिसळण्यास सांगावे. नंतर जोडातील सर्व पाने मिटून, सारखी करून घेऊन तो जोड एका टोकाला जरा घट्ट धरून टेबलावर फेकल्यास जे दोन पत्ते हाती राहतील ते जोडी क्रमांक दोनमधील असतील, ते प्रेक्षकास दाखवावेत. प्रेक्षकाला प्रथम दिलेले पत्ते कि० ९ व इ० १० असे असतात व आपण शेवटी आपल्या हातातील दाखविलेले पत्ते इ० ९ व कि० १० असतात, परंतु हा फरक प्रेक्षकाच्या चटकन लक्षात न आल्यामुळे प्रेक्षक आश्चर्यचकित होतो. अगदी चांगले विद्वानदेखील ह्या खेळात चटकन फसतात असा माझा अनुभव आहे. प्रेक्षकाला प्रथम दाखविलेले पत्ते फार वेळ न दवडता चटकन जोडात मिसळावयास सांगावे, कारण ते त्याने नीट लक्षात ठेवले तर जादूगाराची फजिती होईल.

❉ ❉ ❉

४३. नाण्याचा ग्लासांतील प्रवास

दोन कांचेचे ग्लास मध्ये बरेच अंतर ठेवून उपडे करून कागदी नळकांड्यांनी झाकलेले असतात. नळकांडी बाजूला करून प्रथम ग्लास रिकामे असल्याचे जादूगार दाखवितो व पुन्हा झाकतो. नंतर एक आठ आण्याचे नाणे घेऊन जादूगार ते एका बाजूच्या ग्लासाखाली ठेवतो. जादूची कांडी फिरवून जादूगार दोन्ही ग्लासांवरील नळकांडी उचलतो तर नाणे एका ग्लासाखालून नाहीसे होते व दुसऱ्या ग्लासाखाली दिसू लागते.



हा प्रयोग सादर करण्यासाठी प्रेक्षकांना शक्यतो गोलाकार उभे करून जमिनीवर ग्लास उपडे ठेवून करावा म्हणजे जास्त वठतो. ग्लास नुसत्या जमिनीवर न ठेवता खाली एकेक पुस्तक ठेवून व पांढऱ्या कागदाचे दोन तुकडे प्रत्येक पुस्तकावर ठेवून त्यावर ग्लास ठेवावेत. पांढरा कागद ठेवल्यामुळे त्यावर ठेवलेले नाणे सुस्पष्ट दिसते.

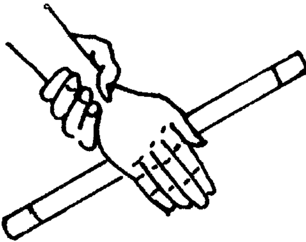
ग्लासाच्या तोंडाच्या आकाराएवढे दोन गोलाकार पांढरेशुभ्र कागदाचे तुकडे ग्लासांच्या तोंडावर फेविकॉलच्या साहाय्याने चिकटवा. एका ग्लासाला कागद चिकटविण्यापूर्वी एक आठ आण्याचे नाणे ग्लासात टाकून मग कागद चिकटवा. झाली आपल्या खेळाची पूर्वतयारी.

दूर दूर अंतरावर दोन पुस्तके ठेवून प्रत्येक पुस्तकावर ग्लासाला चिकटविलेल्या कागदासारखा एकेक चौरस कागद ठेवा. त्यावर कागदी नळकांड्यांनी दडवून दोन्ही ग्लास उपडे ठेवा. ज्या ग्लासात नाणे दडविलेले आहे तो ग्लास नळकांड्यासकट उचला व एक आठ आण्याचे नाणे त्याखाली ठेवून मगच नळकांडे बाजूला करा. अशामुळे ग्लासाखाली ठेवलेलेच नाणे आपल्याला दिसत आहे असे वाटेल. दुसऱ्या ग्लासावरील नळकांडे असेच उचलून ग्लास रिकामा दाखवा. एक ग्लास रिकामा व दुसऱ्यात नाणे आहे असे दृश्य दिसेल. पुन्हा ग्लास नळकांड्यांनी झाका. ज्या ग्लासाखाली नाणे ठेवले आहे असे प्रेक्षकांस दाखविले तो ग्लास नळकांड्यासकट जरासा वर उचलून नाणे डाव्या दोन बोटांनी उचलून हातात घ्या व ग्लास खाली ठेवून द्या. हे नाणे सर्वांस नीट दाखवून दुसरा ग्लास नळकांड्यासकट जरासा वर उचलून त्याखाली दडवून ठेवा. जादूचे हातवारे करून घ्या. दुसऱ्या ग्लासातील नाणे मी पुन्हा पहिल्या ग्लासात नेतो असे सांगून दोन्ही ग्लासांवरील नळकांडी दूर करा. आहे की नाही गंमत!

❉ ❉ ❉

४४. भारलेली कांडी

जादूची कांडी भारल्यावर ती हाताला आपोआप चिकटून राहते. जादूची कांडी घेऊन ती मोहिनीविद्येचे हातवारे करून भारल्यासारखे दाखवावे. नंतर ती टेबलावर



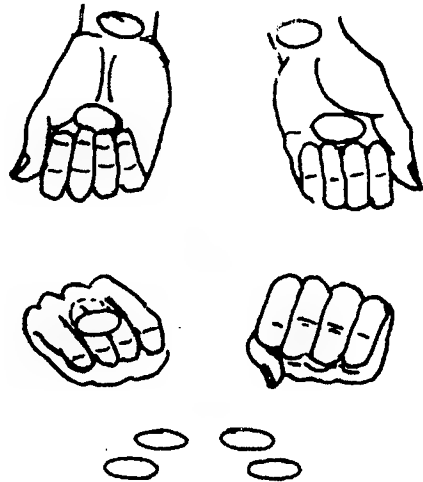
किंवा मांडीवर ठेवून तिच्यावर उजवा तळहात दाबावा, परंतु ती हाताला चिकटत नाही. यानंतर वेडेवाकडे तोंड करून व हात थरथर कापेल इतका प्रयत्न करूनही कांडी चिकटत नाही. मागाहून उजवा हात स्थिर करण्याकरिता डाव्या हाताने उजवे मनगट धरावे व या वेळी डाव्या हाताची सर्व बोटे प्रेक्षकांना दिसावीत. यानंतर शेवटचा म्हणून प्रयत्न करताना

डाव्या हाताचे पहिले बोट म्हणजे तर्जनी कांडीच्या तळी घालून कांडी उजव्या तळव्याला चिकटल्यासारखी उचलावी. अशीच क्षणभर कांडी चिकटविल्यासारखी धरून डाव्या हाताने उजवे मनगट सोडावे म्हणजे कांडी खाली पडेल. ती उजव्या हाताने झेलावी. कांडी उचलताना उजवा हात पालथा धरला म्हणजे प्रेक्षकांना त्याची मागची बाजू दिसेल.

❉ ❉ ❉

४५. प्रवासी खडे

उजव्या व डाव्या हातांत प्रत्येकी ३ नाणी किंवा खडे घेतल्यानंतर एका हातात दोन तर दुसऱ्या हातात चार खडे सापडतात.



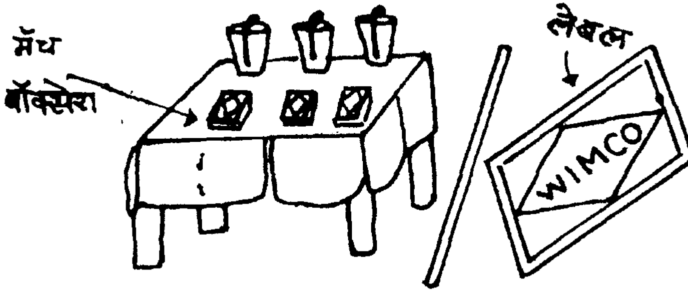
एकूण सहा खडे घेऊन त्यातील एक उजव्या तळहातावर व एक डाव्या तळहातावर ठेवून दोन्ही मुठी बंद करा. आता उरलेल्या चार खड्यांपैकी दोन खडे दोन मुठीवर व दोन खडे प्रत्येक मनगटावर कोणातरी प्रेक्षकास ठेवावयास सांगा. याप्रमाणे मांडून झाल्यावर मुठी उपड्या करून त्यावरील खडे टेबलावर किंवा जमिनीवर पाडल्यासारखे दाखवावे. परंतु प्रत्यक्षात मुठी उपड्या करीत असताना डाव्या मुठीवरील खडा डाव्या मुठीत घ्यावा आणि उजव्या मुठीवरील व मुठीतील असे दोन खडे खाली पडू द्यावेत. प्रेक्षकांच्या दृष्टीने दोन्ही हातांच्या वरचे चार खडे खाली पडले असून प्रत्येक मुठीत एकेक खडा आहे, परंतु उजवी मूठ रिकामी असून डाव्या मुठीत दोन खडे असतात. आता मुठी उभ्या म्हणजे अंगठ्याची बाजू वर येईल अशा धरून प्रत्येक मुठीत दोन खडे प्रेक्षकास भरावयास सांगावेत. मुठीवर फुंक मारून मुठी उघडाव्यात म्हणजे उजव्या मुठीत दोन तर डाव्या मुठीत चार खडे झालेले आढळतील.

❉ ❉ ❉

४६. मंतरलेल्या आगपेट्या

टेबलावर तीन काचेचे ग्लास असतात. प्रत्येक ग्लासात अनुक्रमे लाल, पिवळी व निळी या रंगाची एक-एक रिबिन असते. शिवाय प्रत्येक ग्लासापुढे एक-एक आगपेटी असते. त्या आगपेट्यांवर खुणेसाठी लाल, पिवळ्या व निळ्या रंगाच्या लहान पट्ट्या चिकटविलेल्या असतात.

नंतर जादूगार ग्लासातून लाल रिबिन काढून लाल पट्टी असलेल्या आगपेटीत बंद करतो. पिवळी रिबिन पिवळ्या पट्टीच्या व निळी रिबिन निळ्या पट्टीच्या पेटीत ठेवून सर्व आगपेट्या टेबलावर उपड्या ठेवतो. जादूची कांडी फिरवून तीनही पेट्या जादूगार प्रेक्षकांच्या हातात देऊन उघडावयास लावतो. आश्चर्य म्हणजे लाल पट्टीच्या पेटीत निळी, पिवळ्या पट्टीच्या पेटीत लाल व निळ्या पट्टीच्या पेटीत पिवळी रिबिन निघते.



ह्या खेळासाठी तीन आगपेट्या घेऊन पाणी लावून त्यांची तीन लेबले अलगद सुटी करावीत. लेबले सुकवून प्रत्येक लेबलाच्या मागच्या बाजूला लेबलाच्या आकाराचा वर्तमानपत्राचा कागद चिकटवावा. लेबलाच्या पुढच्या बाजूला मध्यभागी एकेक रिबिनीचा तुकडा चिकटवावा. अशा तऱ्हेने तीन वेगवेगळी लेबले तयार करावीत. आता तीन रिकाम्या आगपेट्या घ्याव्यात, ज्यांवर तयार केलेल्या लेबलांसारखी लेबले असतील. ह्या तीन आगपेट्यांच्या लेबलांवर प्रत्येकी एक वेगवेगळ्या रंगाचा रिबिनीच्या पट्टीचा तुकडा चिकटवावा. इथे झाली आपल्या प्रयोगाची सामुग्री तयार.

आता टेबलावर वर्तमानपत्राचा कागद पसरा. त्यावर तीन कांचेचे ग्लास ठेवून प्रत्येकी लाल, पिवळी व निळी रिबिन ग्लासात ठेवा. लाल रिबिनीच्या ग्लासाच्या पुढ्यात पिवळी पट्टी चिकटविलेली आगपेटी ठेवून त्यावर लाल पट्टी चिकटविलेले

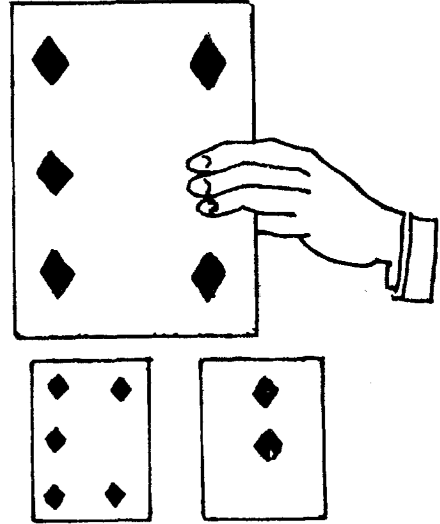
खास लेबल ठेवा. पिवळ्या रिबिनीच्या पुढ्यात निळी पट्टी चिकटविलेली आगपेटी व त्यावर पिवळी पट्टी असलेले लेबल ठेवा. तिसऱ्या लाल पट्टी असलेल्या आगपेटीवर निळी पट्टीवाले लेबल ठेवा. ही झाली खेळाची पूर्वतयारी.

प्रेक्षकांच्या दृष्टीने लाल, पिवळी व निळी पट्टी चिकटविलेली पेटी असून त्या त्या पेटीत जादूगार एकेक पेटी लेबलासकट उचलून त्या त्या रंगाची रिबिन भरतो. आगपेट्या टेबलावर उपड्या टाकताच लेबले वर्तमानपत्रावर पडतात. लेबलांच्या मागे वर्तमानपत्राचा कागद चिकटविलेला असल्यामुळे लेबले वर्तमानपत्राच्या रंगात मिसळून जातात. आता काम उरते ते जादूची कांडी फिरवून पेट्या प्रेक्षकांच्या हाती देऊन उघडावयास लावण्याचे!

* * *

४७. छक्की व तिर्रीची जादू

मोठे मोठे जादूगारसुद्धा हा खेळ मोठ्या रंगमंचावर अतिशय सफाईने सादर करतात. जादूगार एक मोठ्या आकाराचा पत्ता सर्वांस दाखवितो. तो चौकटचा छक्का असतो. तो पत्ता फिरवून मागची बाजू दाखविताच तेथे चौकटची तिर्री असते. जादूची कांडी फिरवून जादूगार मागचा पत्ता पुढे आणतो व आश्चर्य म्हणजे छक्कीचा चौव्वा झालेला असतो. पुन्हा पत्त्याची तिर्रीची बाजू प्रेक्षकांना दाखविताच तिर्रीचा एक्का झालेला असतो. इथे खेळ संपतो, परंतु काही जादूगार पुन्हा छक्का व तिर्री झालेले दाखवितात.



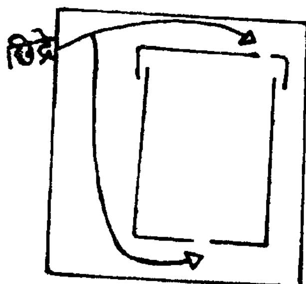
एका आयताकृती पुठ्ठ्याला किंवा पत्र्याच्या तुकड्याला पांढरा रंग लावून त्यावर लाल रंगाने चौकटचे चौकोन रंगवून आपणच हा पत्ता तयार करावा किंवा एखाद्या रंगाऱ्याकडून तयार करून घ्यावा. छक्का रंगविताना सहा चौकटऐवजी आकृतीत दाखविल्याप्रमाणे पाचच चौकट रंगवावेत. तसेच मागच्या बाजूला

तिरींच्या तीन चौकटांऐवजी दोन चौकट रंगवावेत. झाली आपली पूर्वतयारी.

छक्कीच्या बाजूच्या रिकाम्या जागेवर उजव्या हाताची तीन बोटे ठेवून प्रेक्षकांस पत्ता दाखवावा. प्रेक्षकांच्या दृष्टीने चौकटचा मधला दाणा बोटांखाली दडला. त्याच वेळी डाव्या हाताची तीन बोटे तिरींच्या रिकाम्या जागी ठेवून प्रेक्षकांस चौकट तिर्री दाखवावी. पत्त्याची बाजू फिरल्याने उजव्या तीन बोटांखाली चौकटच्या पाच दाण्यांपैकी मधला दाणा दडल्यामुळे चौव्वा तयार होईल व डाव्या बोटांनी तिर्रीचा दाणा दडवून एक्का झालेला दाखविता येईल.

❉ ❉ ❉

४८. आज्ञा पाळणारे पाणी



ह्या खेळासाठी पानमसाल्यासाठी वापरण्यात येणारा घट्ट झाकणाचा पत्र्याचा डबा वापरावा. डब्याच्या तळाला मध्यभागी चण्याच्या डाळीएवढे छिद्र पाडावे व झाकणाच्या कडेला वरच्या बाजूने सुई जाईल एवढे छिद्र पाडावे. झाकणाचे छिद्र अतिशय बारीक असल्यामुळे डबा प्रेक्षकांच्या हाती दिला तरी प्रेक्षकांस कसलाही संशय येणार नाही. प्रथम डबा उघडून रिकामा दाखवावा. डाव्या हातात धरून एका बोटाने तळाचे छिद्र बंद करून सर्वांसमक्ष अर्धा डबा पाणी ओतावे. उजव्या हाताने डब्याला झाकण घट्ट लावून उजव्या तर्जनीने डब्याचे वरील छिद्र बंद करून व तळाचे छिद्र मोकळे करून डबा उजव्या बोटांत पकडावा. झाकणाचे छिद्र मोकळे करताच हवेच्या दाबाने पाणी खालच्या छिद्रातून वाहू लागेल व उजव्या तर्जनीने वरचे छिद्र बंद करताच पाणी पडण्याचे थांबेल. आपण फक्त तोंडाने पाण्याला आज्ञा करून छिद्रावरील बोट सरकवावे.

❉ ❉ ❉

४९. योगसामर्थ्याने नाडी बंद करणे

भारतीय ऋषिमुनी प्राणायामाने आपली नाडी व हृदयक्रिया काही काळ बंद करून दाखवीत असत; परंतु आज मी तुम्हांला एक मिनिट माझ्या हाताची नाडी बंद करून

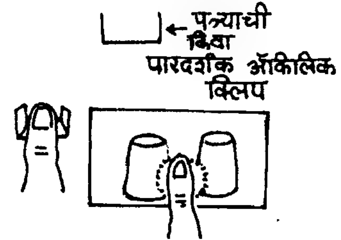
दाखविणार आहे, असे म्हणून जादूगार एका प्रेक्षकास रंगमंचावर बोलावून आपल्या हाताची नाडी चालू आहे का ते तपासावयास सांगतो. जादूगार आपला श्वास रोखून धरतो व पुन्हा नाडी तपासावयास सांगतो. या वेळी जादूगार नाडी खरोखर बंद पाडतो. श्वास सोडून पुन्हा नाडी चालू असल्याचे दाखवितो.

या खेळासाठी प्राणायामाऐवजी एका युक्तीचा वापर करावयाचा असतो. जादूगार आपल्या काखेत एक लिंबू किंवा पिंगपाँगचा चेंडू प्रयोगाआधी लपवून ठेवतो. दंडाने चेंडूवर जरा दाब देताच त्याच हातातील रक्तप्रवाह थोडा वेळ थांबल्यामुळे नाडी बंद होते. थोड्याशा सरावाने प्रयोग फार उत्तम जमू शकतो. लाकडी चेंडूला भोक पाडून त्यात दोरा ओवला व कपड्याच्या आत आधीच बांधून ठेवला तरी चालतो.

❉ ❉ ❉

५०. अधांतरी राहणारे पेले

जादूगार एक पुठ्ठा किंवा एखादे पुस्तक टेबलावरून उचलून सर्वांस दाखवितो तसेच दोन्ही हातही रिकामे दाखवितो. वरच्या बाजूला अंगठा व पुस्तकाच्या तळी चार बोटे असे उताणे पुस्तक हातात धरून रिकामे प्लॅस्टिकचे पारदर्शक दोन पेले घेऊन पुस्तकावर अंगठ्याच्या दोन्ही बाजूला ठेवतो. जादूची कांडी फिरवून पुस्तक उलटे करतो. तरीही



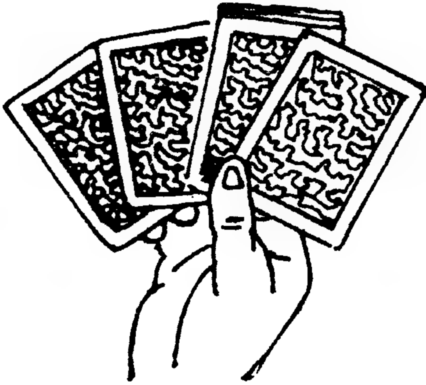
पेले खाली पडत नाहीत. पुस्तक सरळ करून व पेले दूर ठेवून पुन्हा पुस्तक नीट सर्वांस दाखवतो आणि प्रत्येक पेल्यात एकेक रुमाल ठेवून पूर्ववत पुस्तकाच्या आधाराने तरंगवितो व पेल्यांतील रुमाल हळूहळू बाहेर खेचू लागतो तरीही पेले पडत नाहीत हे आश्चर्य होय.

ह्या खेळासाठी अतिशय साधे व बनविण्यास सोपे असे साधन वापरावयाचे आहे. आकृतीत दाखविल्याप्रमाणे एक अंगठ्यावर साधारण सैलसर बसेल अशी पत्र्याची किंवा ॲक्रिलिकची पारदर्शक क्लिप तयार करावी. प्रयोगाच्या वेळी टेबलावर पुस्तक किंवा पुठ्ठा व दोन पेले, तसेच दोन रुमाल असावेत. क्लिप पँटच्या किंवा कोटाच्या उजव्या खिशात ठेवावी. आधी दोन्ही हात मोकळे दाखवावेत. टेबलाच्या

डाव्या बाजूस आपण उभे राहून डाव्या हाताने टेबलावरील पुस्तक उचलावे व त्याच वेळी आपली उजवी बाजू आडोशाला गेल्याबरोबर उजवा हात खिशात घालून क्लिप अंगठ्यावर घ्यावी. आता समोरची बाजू प्रेक्षकांस दिसेल असे उभे राहून पुस्तक उजव्या हाती घ्यावे. आता पेले अंगठ्याच्या बाजूला आकृतीत दाखविल्याप्रमाणे अडकवावे व पुस्तक उलटे करावे.

❉ ❉ ❉

५१. चार चोर राजवाड्यात



एका राज्याची राणी काही कामानिमित्त राज्याबाहेर गेलेली असते. ही संधी साधून राजवाड्यात चार चोर चोरी करण्यासाठी शिरतात. सगळे चोर राजवाड्यात वेगवेगळ्या ठिकाणी प्रवेश करतात. कर्मधर्मसंयोगाने त्याच रात्री राणी आपले काम उरकून राजवाड्यात परतते. राणी परत आल्याची चाहूल लागताच जादूच्या साहाय्याने सगळे चोर एकत्र जमून पसार होतात.

ह्या खेळासाठी पत्त्यांच्या जोडातील चार गुलाम व एक राणी हे पत्ते वेगळे काढा. त्याचबरोबर आणखी तीन साधी पाने वेगळी काढा. आकृतीत दाखविल्याप्रमाणे चार गुलाम आपल्याला प्रेक्षकांना दाखवावयाचे आहेत. चित्राच्या डावीकडून दुसऱ्या गुलामाच्या पाठीमागे तीन पाने सरकणार नाहीत अशी घट्ट दाबून धरा. ही पत्त्यांची चवड उजव्या हातात धरली असेल तर डाव्या हाताने पत्ते न सरकविता एकत्र करा व ही गड्डी पत्त्यांच्या जोडावर उपडी ठेवून जोड डाव्या हातात आडवा धरा. राणी टेबलावरच असू द्या.

पत्त्यांच्या जोडात वरचा पत्ता गुलाम, नंतर तीन साधे पत्ते व पुन्हा तीन गुलाम अशी रचना असेल. वरचाच गुलाम उचलून सर्वांस दाखवा व हा चोरांचा प्रमुख म्हणून टेबलावर ठेवा. जोडावरचा दुसरा चोर (साधे पान) हा गेला खजिन्याकडे असे म्हणून जोडात मध्येच कोठेतरी खुपसा. नंतर तिसरा गेला स्वैंपाकघरात म्हणून

जोडात तिसरा पत्ता खुपसा. नंतर चौथा चोर असाच खुपसा. आता टेबलावरून गुलाम उचलून जोडावर वरच ठेवा. हा पहाऱ्यासाठी असे सांगा. नंतर राणी घरी आल्याचे सांगून ती जोडाच्या मधल्या भागात कोठेतरी खुपसा. राणी येताच चोरांची घाबरगुंडी उडाली व सर्व चोर जोडाच्या (राजवाड्याच्या) बाहेर आले असे म्हणून जोडाच्या तळी उजव्या हाताने टिचकी मारून वरचे चार गुलाम सर्वांस दाखवा.

❉ ❉ ❉

५२. रिकाम्या पिशवीतून अंडे

हा कधीही न वापरला गेलेला, परंतु अतिशय चांगला असा खेळ आहे. जादूगार आपला तळहात संपूर्ण दडेल इतपत आकाराची जाडसर कापडाची पिशवी सर्वांस उलटसुलट करून दाखवितो. एवढेच नव्हे तर ती पिशवी सात-आठ प्रेक्षकांना नीट तपासावयास देतो. प्रेक्षकांनी नीट तपासलेली पिशवी अलगद डाव्या बोटाच्या चिमटीत शरीरापासून दूर पकडून रंगमंचावर घेऊन येतो. उजव्या हाताने जादूचे हातवारे करून पिशवीत उजवा हात घालून एक अंडे निर्माण करतो.

हा खेळ तसा अतिशय सोपा असला तरी यासाठी प्रचंड आत्मविश्वास लागतो. एका प्रेक्षकाकडे एक अंडे कार्यक्रमाआधीच देऊन ठेवावे. सहा-सात प्रेक्षकांनी पिशवी नीट तपासल्यानंतर ज्याच्याकडे अंडे असेल त्या प्रेक्षकाने ''शेवटी'' पिशवी तपासावी व अंडे गुपचूप आत सोडून पिशवी जादूगाराच्या हाती द्यावी. ह्या कोणाचीही वागणूक संशयास्पद असता कामा नये.

❉ ❉ ❉

५३. रुमालाचा चेंडू

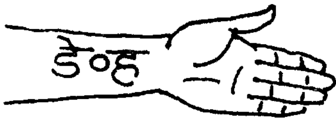
पिंगपाँगच्या चेंडूपेक्षा थोडासा मोठा रबरी चेंडू घेऊन त्याला दाढी करावयाच्या पात्याने तर्जनी सहज खुपसता येईल अशी चीर पाडावी. ही झाली खेळाची पूर्वतयारी. तसेच एक शक्यतो तलम रुमाल.

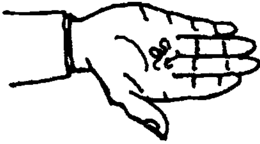
खेळ सादर करताना चेंडूच्या चिरीत डावा अंगठा थोडासा खुपसून डाव्या तळव्यावर चेंडू दाबून धरा व हात खाली सैल सोडा. नंतर उजव्या हाताने रुमालाचे एक टोक हातात धरून रुमाल फडकवून दाखवा. त्याच वेळी डावी मूठ वळून डावा हात उजव्या हाताजवळ आणा. डाव्या मुठीतील चेंडू तसाच घट्ट धरून अंगठा बाहेर

काढा. उजव्या हातातील रुमाल मुठीत धरतो असे सांगून उजव्या तर्जनीने चेंडूच्या चिरीतून रुमाल प्रत्यक्ष चेंडूत भरा. रुमाल संपूर्ण चेंडूत शिरल्यानंतर हाताची मूठ तशीच धरून उजव्या हाताने डाव्या मुठीवर जादू करा व एक-दोन-तीन म्हणून डाव्या मुठीतील चेंडू हवेत उडवा.

* * *

५४. मनगटावरील भूतलिखाण





जादूगार एका प्रेक्षकास रंगमंचावर बोलावितो व एका छोट्या कागदावर आपल्या आवडत्या व्यक्तीचे नाव लिहावयास सांगतो. नंतर जादूगार तो कागद जाळतो व ती राख स्वत:च्या मनगटावर चोळतो. आश्चर्य म्हणजे राख मनगटास अशा तऱ्हेने चिकटते की त्यातून वाचता येईल असे नाव उमटते, जे चिठ्ठीत अगोदरच प्रेक्षकाने लिहून ठेवलेले असते.

ह्या खेळासाठी मदतीला येणारा प्रेक्षक ओळखीचा असावा व तो जे नाव चिठ्ठीत लिहिणार असेल ते आपल्याला माहीत असावे. हेच नाव खेळ करण्यापूर्वी मनगटावर साबणाच्या दाट पाण्याने लिहिलेले असावे. त्या चिकट नावावर राख चोळली की ती चिकटते.

* * *

५५. रुमालातील ग्लास गुप्त करणे

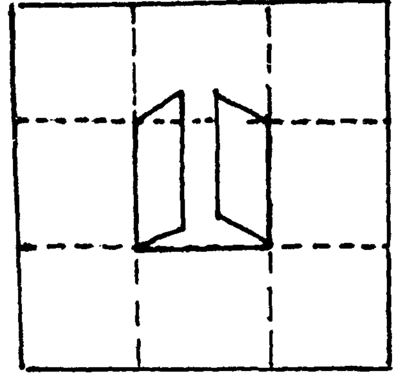
जादूगार एक ग्लास घेतो व त्यावर रुमाल टाकतो. रुमालासकट ग्लास उचलतो व एक-दोन-तीन म्हणून रुमाल हवेत उडवितो. आश्चर्य म्हणजे रुमालातील ग्लास अदृश्य झालेला असतो.

रुमालाच्या मध्यभागी ग्लासाच्या तोंडाच्या आकाराचे एक तारेचे कडे शिवावे. ग्लास टेबलावर ठेवण्यापूर्वी टेबलाचा खण उघडून आत जाडसर कपड्याची घडी ठेवावी व खण उघडा राहू द्यावा. टेबलाच्या किंवा खणाच्या कडेवर ग्लास ठेवावा. त्यावर रुमाल टाकताना कडे ग्लासाच्या तोंडावर येऊ द्यावे. ग्लास व कड्यासकट

रुमाल थोडासा वर उचलून मागे आणावा व ग्लास खणात अलगद सोडून द्यावा. कड्यासकट रुमाल टेबलापासून दूर नेऊन एक-दोन-तीन म्हणून रुमाल उंच उडवावा.

❉ ❉ ❉

५६. रुपयाची मनीऑर्डर



तीन इंच लांबी-रुंदीचे दोन सारखे पांढरे कागद घेऊन त्यांना चित्रात दाखविल्याप्रमाणे घड्या पाडून ९ सारखे भाग करावेत. नंतर ते उलगडून वरचा व खालचा कागद मधल्या चौकटीत एकमेकांना चिकटवावा. नंतर खालच्या कागदाची घडी खाली आणि वरच्याची वर घालावी म्हणजे कोणताही कागद उलगडला तरी तो एकच दिसेल. असा कागद दाखवून त्यावर रुपयाचे नाणे ठेवून त्या कागदाला घडी घालून पुडीत बंद करावे. पुडी फिरवून रिकाम्या कागदाची घडी वर आणावी. वरची घडी उलगडून पाहताच रुपया नाहीसा झालेला आढळेल. हीच कृती उलट केली की रुपया निर्माण होईल.

❉ ❉ ❉

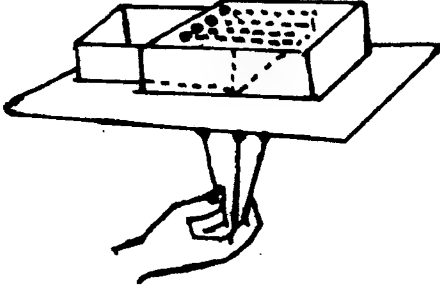
५७. रिकाम्या थाळीत तात्काळ ऑम्लेट

जादूगार एक रिकामी थाळी घेतो, ती एका पेटलेल्या स्टोव्हवर ठेवतो व जादूची कांडी थाळीवर फिरवून त्यावर झाकण ठेवतो. थोड्याच वेळात थाळीत ऑम्लेट तयार होते.

ह्या खेळासाठी एका बाजूने बंद असलेली पोकळ कांडी घेऊन त्याला जादूच्या कांडीचा रंग दिलेला असतो. जादूगार खेळाच्या आधी त्यात ऑम्लेटचे कच्चे मिश्रण भरून ठेवतो व नळीचे तोंड घट्ट लोण्याने बंद करतो. थाळीवर कांडी फिरविताच लोणी विरघळते व मिश्रण थाळीत पडते.

❉ ❉ ❉

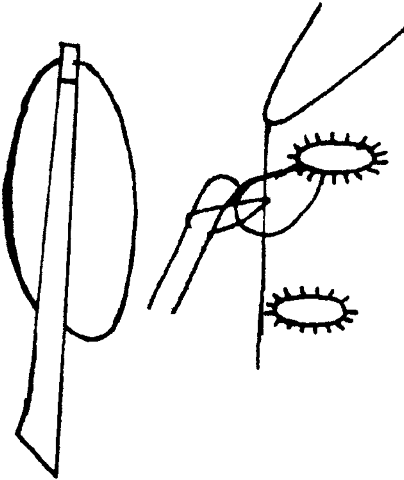
५८. प्रवासी आगकाड्या



आगपेटीचे घर व आतील कप्पा यांच्यामध्ये तीन काड्या अडकवून पेटी अर्धी उघडी ठेवून रिकामी दाखवावी. नंतर ती मिटून टेबलावर ठेवली म्हणजे आतील काड्या कप्प्यात पडतील, परंतु प्रेक्षकांच्या लक्षात येणार नाही. यानंतर खेळाकरिता ३ काड्या घेऊन टेबलाखाली हात घालावा व त्या काड्या बुटात वगैरे लपवाव्यात. मागाहून आगपेटी उघडून पाहताच आत तीन काड्या सापडतील.

❉ ❉ ❉

५९. दाभण व दोरा

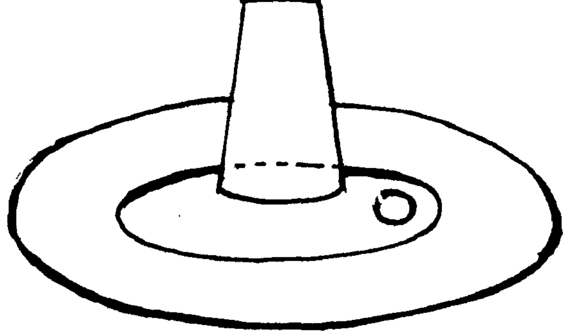


कोटाच्या किवा शर्टाच्या काजाला दोरीने अडकविलेला दाभण किंवा काडी प्रेक्षकांना काढता येत नाही, परंतु जादूगार ती सहज काढून दाखवितो. एका काडीच्या टोकाला आरपार भोक पाडून त्यातून किंवा दाभणाच्या छिद्रातून गोफाचा धागा ओवून घ्यावा. काडीपेक्षा किंवा दाभणापेक्षा गोफाची दुहेरी ओळ किंवा गोफाचे होणारे वळे थोडे आखूड असावे, म्हणजे काजामधून दाभण गोफावर अडकविता येणार नाही.

दाभण सोडविण्याकरिता काजासकट शर्टाचा किंवा कोटाचा काही भाग गोफाच्या अढीतून ओढावा. काज व दाभणाचे टोक यातील फरक कमी झाल्यामुळे दाभण सहज घालता किंवा काढता येईल.

❉ ❉ ❉

६०. बोटे सुकी ठेवून नाणे उचलणे



एका खोलगट बशीत नाणे ठेवा व त्या बशीत इतके पाणी ओता की नाणे जेमतेम पाण्याखाली बुडेल. म्हणजे नाणे कोणी उचलू लागल्यास बोटे ओली होतील. आता कोणाही प्रेक्षकास बशी न हलविता व बोटे न भिजविता नाणे बशीबाहेर बोटांनी काढावयास सांगावे. एकजात सगळे हरतील.

काचेचा किंवा धातूचा एक पेला घ्या. त्यात बोटभर लांबीचा एक कागद जाळून टाका. कागद जळत असतानाच पेला बशीतील पाण्यात उपडा टाका. जाळामुळे पेल्यात पोकळी निर्माण होईल व बशीतील सर्व पाणी पेल्यात खेचले जाईल. आता बशीतील नाणे बोटांनी अलगद उचलावे.

❈ ❈ ❈

६१. पेल्यातून पेला आरपार

हा खेळ थोडा अभ्यासाचा आहे. पुरेसा अभ्यास झालेला असल्यास ह्याच्यासारखा सुंदर खेळ हाच. ह्या खेळासाठी दोन सारखे दिसणारे मोठे व उभट धातूचे पेले घ्यावेत. डाव्या हाताचा अंगठा व तर्जनीच्या बेचक्यात एक पेला धरावा. साधारण छातीच्या उंचीपर्यंत जरा दूरच. नंतर उजव्या हाताचा अंगठा व मधले बोट ह्यामध्ये दुसऱ्या पेल्याचे तोंड धरावे.

आता उजव्या हातातील पेला डाव्या हातातील पेल्याच्या वर थोड्याशा उंचीवर धरून टपकन डाव्या हातातील पेल्याच्या तोंडावर टाकून द्यावा व डाव्या हातातील पहिला पेला टेबलावर पडू देऊन, उजव्या हातातून आलेला दुसरा पेला पहिल्याप्रमाणे डाव्या हाताचा अंगठा व तर्जनीच्या बेचक्यात घट्ट पकडावा. उजव्या

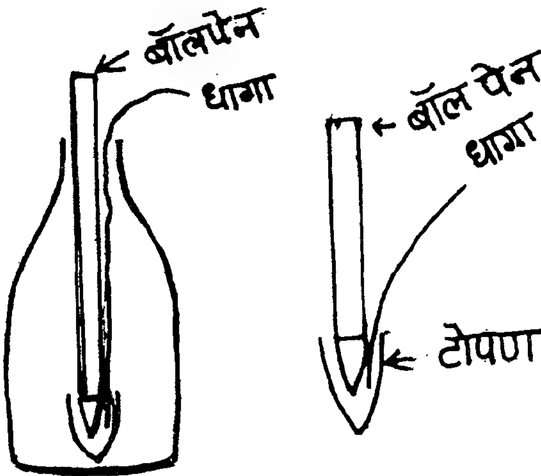
हाताने टेबलावरील पेला उचलून पुन्हा वरील क्रिया करावी. सुरुवातीला जरा अवघड वाटणारी ही क्रिया थोड्या अभ्यासाने सहज जमू लागते.

अशा अभ्यासाने वरील क्रिया भराभर जमू लागताच स्वत:ला आरशात पाहून पेल्यातून पेला आरपार गेल्यासारखे वाटेल. लागा पाहू तालमीला !

❉ ❉ ❉

६२. बाटली व बॉलपेन

जादूगार आपल्या कोटाच्या खिशातून एक बॉलपेन बाहेर काढून सर्वांस दाखवितो. नंतर एक रिकामी पारदर्शक बाटली सर्वांस दाखवून ते पेन बाटलीत सोडतो. त्या पेनावर जादूचा प्रभाव टाकताच पेन जादूगाराच्या आज्ञेनुसार बाटलीत वरखाली नाचू लागते.



ह्या खेळासाठी सुमारे दोन फूट लांबीचा एक बारीक काळा धागा घेऊन त्याचे एक टोक कोटाच्या टोकाला बांधून ठेवा. दुसरे टोक बॉलपेन व त्याचे टोपण यामध्ये घट्ट खुपसा. नंतर हे पेन बटनाजवळच्या कोटाच्या खिशात ठेवा. प्रथम एक रिकामी (पेन सहज मावेल एवढी) बाटली घेऊन सर्वांस दाखवा व ती डाव्या हातात धरा. उजव्या हाताने खिशातून बॉलपेन काढून आकृतीत दाखविल्याप्रमाणे बाटलीत सोडा. उजव्या हाताने बाटलीवर जादूचा प्रभाव टाकीत असताना डावा हात दूर नेऊ लागा म्हणजे बॉलपेन बाटलीच्या बाहेर वर वर येऊ लागेल. बाटली शरीराच्या जवळ आणताच बॉलपेन बाटलीत शिरेल. असे तीन-चार वेळा करून उजव्या हाताने पेन बाहेर काढावे व बाटली टेबलावर ठेवावी. बॉलपेनचे टोपण उघडताच धागा सुटेल व ते पेन कोणासही तपासावयास देता येईल.

❉ ❉ ❉

६३. अद्‌भुत काड्यापेटी

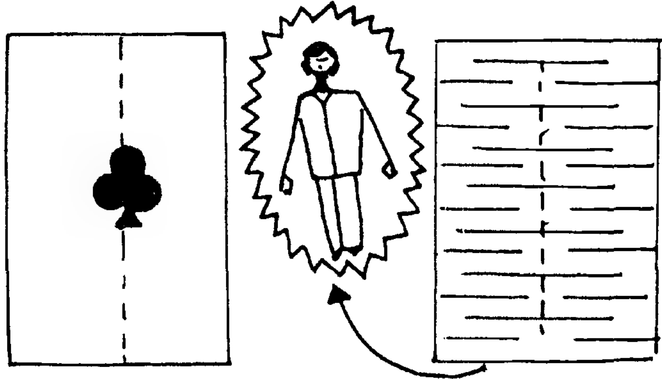
जादूगार तीन रिकाम्या काड्यापेट्या टेबलावर ओळीने मांडतो. त्यांतील पहिल्या पेटीत एक नाणे टाकण्यात येते. जादूगार कोणतीही पेटी उचलून ती खुळखुळावतो व त्यातून नाण्याचा आवाज येतो, परंतु नाणे मात्र पहिल्याच पेटीत असते. बाकीच्या पेट्या रिकाम्या दाखविण्यात येतात.

जादूगार आपल्या मनगटाला एक काड्यापेटी बांधून ठेवतो व त्यात एक नाणे ठेवतो. मनगटावर बांधलेली काड्यापेटी शर्ट किंवा कोटाच्या अस्तनीत दडलेली असते व त्यामुळे त्या हातात धरून कोणतीही पेटी खुळखुळावली की आवाज येतो.

❉ ❉ ❉

६४. पत्त्यातून बाहेर पडणे

जादूगार एका प्रेक्षकाला रंगमंचावर बोलावतो व पत्त्यांच्या जोडातील एक पत्ता देऊन त्याला सांगतो, हा पत्ता अशा तऱ्हेने कापा की त्यातून संपूर्ण मनुष्य आरपार जाऊ शकेल. प्रेक्षक मात्र हतबल होतो.



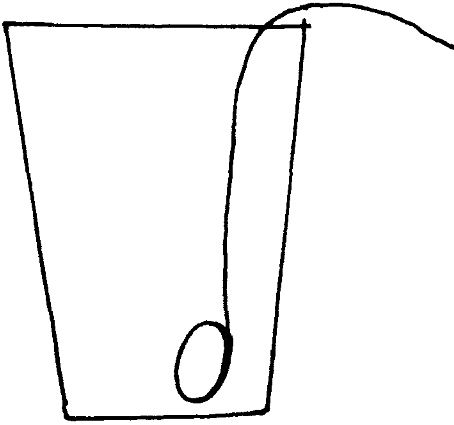
हा एक कोडेवजा जादूचा खेळ आहे. हे कोडे असूनही रंगमंचावर सादर करता येते. पत्ता घेऊन तो मधोमध उभा दुमडावा. कात्री घेऊन हा दुमडलेला पत्ता एकदा एका बाजूने अर्ध्यापेक्षा जास्त व नंतर दुसऱ्या बाजूने अर्ध्यापेक्षा जास्त कापावा. असे आलटून पालटून दोन्ही बाजूंनी कापल्यावर आकृतीत दाखविल्याप्रमाणे दिसेल. नंतर दुमडलेला पत्ता सरळ करून टिंबांनी दाखविलेल्या जागी कापावा. एवढे झाले की झाला आपला पत्ता कापून तयार. रंगमंचासाठी असे पत्ते कापून तयार ठेवावेत म्हणजे प्रेक्षक हरल्यावर आपण कापलेला पत्ता उभ्या बाजूने दोन्ही

हातांत धरून खेचला की असे एक मोठे कडे तयार होईल की, ज्यातून मनुष्य सहज आरपार जाऊ शकेल.

❈ ❈ ❈

६५. नाचणारा रुपया

जादूगाराच्या डाव्या हातात एक काचेचा पेला असतो. त्यात एक रुपयाचे नाणे तो टाकतो. थोड्याच वेळात ते नाणे वरखाली नाचू लागते. एक साधारण दोन फूट लांब बारीक काळा धागा घेऊन त्याचे एक टोक कोटाच्या बटनाला बांधा.



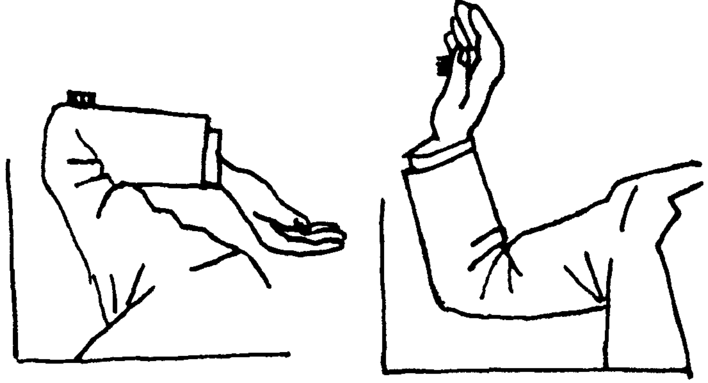
दोऱ्याच्या दुसऱ्या टोकाला एक मेणाची गोळी चिकटवून ती त्याच बटनाला लावून ठेवा. कोणाकडून तरी रुपया मागा. उजव्या हाताने रुपया घेऊन डाव्या हाताने मेणाची गोळी रुपयाला चिकटवा. नंतर तो रुपया उजव्या हातात धरून डाव्या हातात पेला धरा व रुपया त्यात सोडा. पेला दूर नेताच रुपया पेल्यात वर वर सरकेल व पेला जवळ आणताच रुपया खाली जाईल. पेला स्थिर धरून प्रेक्षकांच्या नकळत दोरा हलविल्यासही वरील खेळ साधता येईल.

❈ ❈ ❈

६६. कोपरावरील नाणी

तसे पाहिले तर वास्तविक हा जादूचा प्रयोग नसून एक कसरतीचा प्रयोग आहे. जादूगार आपला उजवा हात उजव्या कानाजवळ नेत उजवे कोपर हवेत धरतो. कोपरावर ८-१० नाणी ठेवतो. एक, दोन, तीन म्हणून हात खाली लोंबता ठेवतो. आश्चर्य म्हणजे कोपरावरील सर्व नाणी त्याच्या उजव्या मुठीत असतात. तोल सांभाळण्याच्या ह्या कसरतीची सुरुवात प्रथम एक नाणे वापरून करावी.

कोपरावरचे नाणे कोपराच्या झटक्याने किंचित हवेत उडवावे म्हणजे सहज झेलता येते. मग हळूहळू एकेक नाणे वाढवून तालीम करावी. एकदा तंत्र

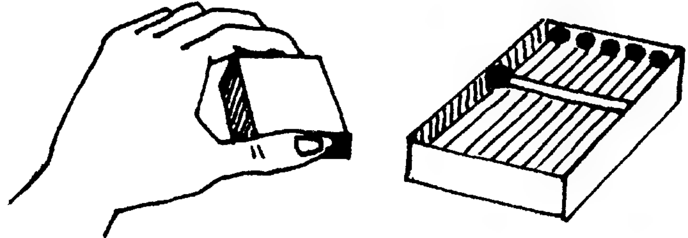


अवगत झाले की केवळ आठ-दहा खेपांतच प्रयोग चांगला साधू लागतो. कोणतेही नाण्यांचे खेळ दाखविण्यापूर्वी बोलता बोलता ही कसरत करून दाखविल्यास प्रेक्षकांच्या मनावर जादूगार आपला प्रभाव पाडून जातो.

❋ ❋ ❋

६७. अधांतरी आगकाड्या

कधीही उपयोगी पडणारा अतिशय साधा, परंतु अतिशय आश्चर्यकारक हुकुमी जादूचा खेळ. ह्या खेळाची पूर्वतयारी म्हणून आकृतीत दाखविल्याप्रमाणे काड्यापेटीतून एक आगकाडी बाहेर काढून थोडी तोडून



पेटीतील इतर काड्यांवर घट्ट बसेल अशी आडवी बसवून पेटी बंद करून ठेवून द्यावी. खेळ दाखविण्याच्या वेळी पेटी उजव्या हातात घेऊन एखाद्या प्रेक्षकाजवळ जाऊन त्याच्या कानाजवळ काड्यापेटी हलवून आत काड्या आहेत असे सांगावे किंवा दुरूनच पेटी अर्धवट उघडून आडवी काडी न दिसेल अशा तऱ्हेने उभी धरून पेटीतील काड्या सर्वांस दाखवाव्यात.




आता उजव्या हातात काड्यापेटी उपडी धरून आतील खोका बाहेर काढावा व उजव्या हाताची चार बोटे खोक्यातील काड्यांवर येऊ देऊन जणू काय आपण उपड्या खोक्यातील काड्या दाबून धरल्या आहेत असे दाखवावे. आता हा खोका डाव्या तळव्यावर सर्वांसमोर उपडा ठेवावा. प्रेक्षकांच्या दृष्टीने डाव्या तळव्यावर काड्या पडल्या असाव्यात. डाव्या हातावर उजव्या हाताने जादूचे हातवारे करून उजवा अंगठा व तर्जनी यामध्ये काड्यापेटीच्या खोक्याचे कोपरे धरून खोके हवेत धरावे. असे एक ते पाव मिनिट खोके हवेत धरून डाव्या हाताने टेबलावरील काड्यापेटीचे बाहेरील खोके उचलून त्यात उजवे खोके भरावे. खोके पेटीत भरताना उजव्या एका बोटाने खोक्यातील आडवी काडी उभी करून इतर काड्यांत मिसळू द्यावी. ही काड्यापेटी कोणाला तपासावयास दिल्यास गुपित फुटत नाही.

❖ ❖ ❖

६८. रुमालातील अंगठी पावातून

प्रयोगाच्या वेळी प्रेक्षकाची अंगठी (मौल्यवान नसावी) घेऊन ती आपल्या रुमालात धरून एखाद्या छोट्या मुलाला काळजीपूर्वक धरण्यास सांगावी. रुमाल व अंगठी त्याच्याच हातात असताना मंत्र पुटपुटून त्याच्या हातातील रुमाल एकदम खेचावा. अंगठी जमिनीवर न पडल्याने हवेतच नाहीशी झाल्यासारखे सर्वांस वाटेल. अंगठी हरविल्याबद्दल मुलास जबाबदार धरावे म्हणजे तो घाबरेल. नंतर मुलाचे सांत्वन करीत मी आता ही अंगठी पावातून काढतो असे म्हणावे. टेबलावरील पाव सर्वांसमक्ष दोन्ही हातांनी मोडून त्यातून अंगठी काढावी.

रुमालाच्या किनारीत एक अंगठीच्या आकाराचे जाडसर लोखंडी कडे शिवून हा रुमाल प्रयोगाआधी टेबलावर ठेवावा. प्रेक्षकाची अंगठी ह्याच रुमालात दडविण्यासाठी म्हणून हात रुमालाखाली येताच प्रेक्षकाची अंगठी दोन बोटांच्या बेचकीत पकडून रुमालाची नुसती घडी घालावी व रुमाल दाबून मुलाला अंगठी आत असल्याची खात्री करावयास सांगावी. ही रुमालघडी मुलाच्या हातात दिल्यावर थोड्या वेळाने मंत्र पुटपुटत रुमाल मुलाच्या हातातून खेचावा. म्हणजे रुमालातून अंगठी नाहीशी होईल. अंगठी बोटांच्या बेचकीत असलेल्याच हाताने पाव उचलून बोटांनी तळाकडून फाडावा व अंगठी पावात सरकवावी. आता हा पाव

दोन्ही हातांत धरून वरच्या बाजूने फाटेल असा वाकवावा म्हणजे आत अंगठी सापडेल.

❉ ❉ ❉

६९. स्पेलिंगप्रमाणे येणारे तेरा पत्ते

पत्त्यांच्या जोडामधील चार प्रकारांपैकी एकाच प्रकारचे तेरा पत्ते जोडाबाहेर काढावेत. तेरा पत्ते डाव्या हातात उपडे धरल्यास वरून पत्त्यांचा क्रम पुढीलप्रमाणे येईल अशी रचना करावी. ३, ८, ७, १, राणी, ६, ४, २, गुलाम, राजा, १०, ९, ५ अशा तऱ्हेने वरून खाली क्रम लावावा. आता प्रयोगाच्या वेळी १ ते राजापर्यंतच्या शब्दांचे स्पेलिंग माहीत असणे आवश्यक आहे.

ऊक्का, ऊ, वृणण, षऊक्तृ, षत्झण, श्नत्श, श्नणझणक, णत्प्व , क्तक्का, णक, व्क्चब, खत्तगणक, ब्क्क.

लोकांपुढे प्रथम एक्का सुलट करावयाचा असल्याने प्रथम ऊअसे म्हणून गड्डीतील वरचा पत्ता न पाहता उपडाच गड्डीच्या तळाशी न्यावा. त्यानंतर कअसे म्हणून वरील दुसरा पत्ता तळाशी न्यावा. त्यानंतर ण म्हणून तिसरा पत्ता. याप्रमाणे पहिल्या तीन अक्षरांचे स्पेलिंग पूर्ण करताच चौथा पत्ता उताणा करावा म्हणजे एक्का दिसू लागेल. हीच पद्धत सर्व स्पेलिंग्जना वापरावी व राजापर्यंत क्रमाने पत्ते आल्याचे दाखवावे.

❉ ❉ ❉

७०. पाहता पाहता नाणे नाहीसे

हा प्रयोग सोपा असून अतिशय आकर्षक असा आहे. एक छोटे दहा पैशांचे नाणे जादूगार सर्वांस दाखवून उजव्या तळहातावर ठेवतो. नंतर मूठ वळवून पुन्हा उघडतो तर नाणे गुप्त होते.

उजव्या मधल्या बोटाच्या नखाला एक नरम मेणाची किंवा खाऊन झालेल्या चुइंगगमची गोळी चिकटवावी. नाणे डाव्या बोटांत धरून सर्वांस दाखवावे व नंतर तळहात सर्वांस नीट पसरून दाखवून अंगठ्याच्या बुंध्याशी असलेल्या मांसल भागावर नाणे ठेवावे. मूठ बंद करण्यासाठी बोटे अशा तऱ्हेने आत वळवावी की मधल्या बोटामागील मेणाची गोळी नाण्याला चिकटेल. जरा जोराने दाब देऊन मूठ

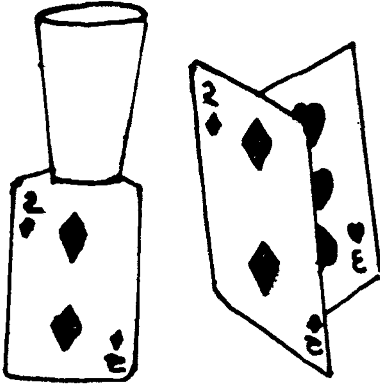
बंद करावी. एक-दोन-तीन म्हणून फुंक मारून मूठ उघडताच नाणे मधल्या बोटाच्या मागे जाऊन दडेल व नाहीसे होईल. काय, आहे की नाही गंमत?

❈ ❈ ❈

७१. पत्त्यावर ग्लास तोलणे-२

जादूगार एक साधा पत्ता मागूनपुढून नीट दाखवून पत्याचे तोंड प्रेक्षकांस दिसेल असा टेबलावर उभा धरून त्यावर जादूचा प्रभाव टाकतो. जादूने पत्ता टेबलावर तसाच उभा राहतो. पत्ता टेबलावर उभा असताना जादूगार एक कांचेचा पेला हातात घेऊन त्या पत्त्यावर ठेवतो. आश्चर्य म्हणजे पेल्यासकट पत्ता तोल सांभाळून तसाच उभा राहतो.

ह्या खेळासाठी वापरला जाणारा पत्ता साधा नसून खास बनावटीचा आहे हे आपल्याला चित्र पाहताच लक्षात येईल. थोडे कसब वापरल्यास आपल्यालाही हा खास पत्ता अगदी सहज बनविता येईल बरं का! एक पत्ता मध्यभागी उभा दुमडून तो दुसऱ्या एका पत्त्याच्या पाठीवर अर्ध्या भागाला चिकटवावा. हा पत्ता नीट वाळला की झाला आपला जादूचा खास पत्ता तयार. एरवी हा पत्ता मागूनपुढून साधाच दिसेल. फार जवळून दाखवू नये, तसेच कोणाच्या हाती तपासावयास जाणार नाही याची काळजी घ्यावी. मागचा पत्ता काटकोनात दुमडला की टेबलावर उभा राहील व वरच्या बाजूने टी अक्षराच्या आकाराच्या कडेवर पेला ठेवला की तोही तोलला जाईल. आहे की नाही गंमत?

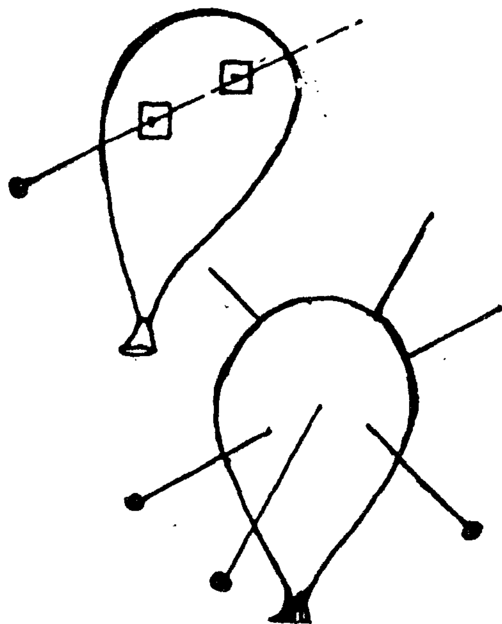


❈ ❈ ❈

७२. पिनकुशन बलून

ऑफिसमधल्या लिखाणाच्या टेबलावर आपण टाचण्या टोचून ठेवण्याची उशी बऱ्याच वेळा पाहिली असेल. अगदी त्याच धर्तीवर जादूगार एक मोठा फुगविलेला

फुगा घेऊन विणकामाच्या लांबलचक सुया फुग्याला आरपार टोचून फुग्याचे पिनकुशन तयार करून दाखवितो.



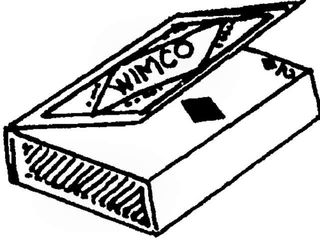
बरेच जादूगार फुग्यातून एकच सुई आरपार खुपसून दाखवितात. परंतु चार-पाच सुया खुपसल्या तरी चालतात. साधारण जाड कातडीचा फुगा अगोदरच फुगवून त्याला जितक्या सुया खुपसावयाच्या असतील त्याच्या दुप्पट साधारण रुंद अशी सेलोटेप (पारदर्शक) घेऊन त्याचे तुकडे कापून चिकटवावेत. सुयांची टोके कानशीवर घासून जास्त टोकदार करून घ्यावीत. सेलोटेपच्या मध्यभागी सुई खुपसावी. सेलोटेपमुळे फुग्याला भोक पडेल, परंतु फुगा फुटणार नाही. कधी कधी सेलोटेपमध्ये सुई खुपसताच टेपच फाटते व प्रयोग अयशस्वी होतो. यासाठी भरपूर रुंद टेपची निवड करावी. एकापेक्षा जास्त सुया फुग्यास टोचल्या असतील तर सुया प्रेक्षकांच्या देखत बाहेर काढून दाखविण्याच्या भरीस पडू नका. कारण मोकळ्या झालेल्या छिद्रांतून हवा भराभर बाहेर पडून फुगा पटकन बारीक होईल व चिकटविलेले टेपचे तुकडे दिसू लागतील. तरी सावधान.

* * *

७३. पत्त्याची काड्यापेटी

जादूगार एक पत्ता सर्वांस हातात धरलेला दाखवितो. हात वरखाली हलवून जादूगार पत्ता नाहीसा करतो व त्या जागी एक काड्यापेटी दिसू लागते. काड्यापेटी मागूनपुढून किंवा आतील खोके काढून दाखविली तरी पत्ता सापडत नाही.

एक काड्यापेटी घेऊन तिचे लेबल पाणी लावून अलगद सुटे करा. एक पत्ता घेऊन तो पाण्यात बुडवून पत्त्याच्या मागच्या डिझाइनचा कागद काढून टाका व पत्ता

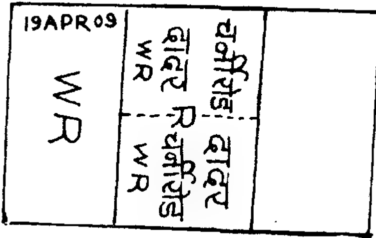


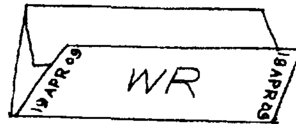
सुकवा. पत्त्याचा हा दर्शनी कागद सुकला की मधोमध दुमडून दुसऱ्या एका काड्यापेटीवर चिकटवा. सुकल्यावर काड्यापेटीबाहेर दिसणारा पत्त्याचा कागद कापून काढा व काड्यापेटीवर पत्ता दुमडल्यानंतर जो भाग दिसेल त्यावर सुटे केलेले काड्यापेटीचे लेबल चिकटवा. हा पत्ता काड्यापेटीसकट उजव्या हातात उघडा धरून (काड्यापेटी न दिसेल असा) एक-दोन-तीन म्हणून हात हलवा व पत्ता काड्यापेटीवर दुमडा, की झाली पत्त्याची काड्यापेटी तयार.

* * *

७४. पत्त्याची तिकिटे

जादूगार एक पत्ता दाखवितो आणि तो पत्ता हात हलवीत नाहीसा करतो व त्या जागी रेल्वेची तीन तिकिटे दिसू लागतात. तीन तिकिटे सुटी करून दाखविली तरी पत्ता सापडत नाही.



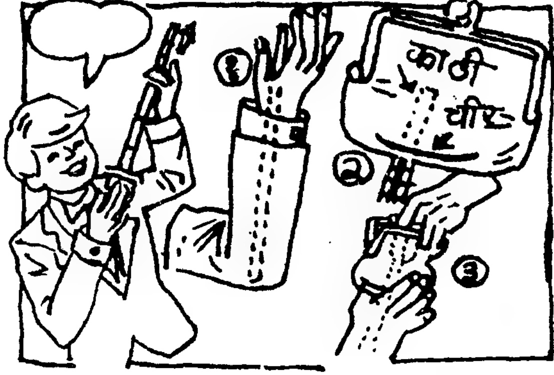


एक पत्ता व एक रेल्वे तिकीट घेऊन पाण्यात बुडवून त्याचे पुढचे व मागचे कागद वेगळे करावेत. पत्त्याच्या मागचा भाग टाकून द्यावा व पुढच्या भागाच्या मागच्या बाजूस तिकिटाचे दोन्ही कागद चिकटवावेत. यामुळे पत्त्याला तीन घड्या पडतील व एक तिकीट तयार होईल. संशय येऊ नये म्हणून पत्ता दाखविताना पत्त्याच्या मागे दोन-तीन साधी तिकिटे बरोबर धरावीत म्हणजे साध्या तिकिटांत हे खास तिकीट मिसळून जाईल.

* * *

७५. छोट्याशा पाकिटातून काठी

जादूगार आपले दोन्ही हात मोकळे दाखवितो. मग एक छोटेसे पाकीट प्रेक्षकांस दाखवितो. नंतर हे पाकीट उघडून सुमारे एक फूट लांबीची काठी निर्माण करून ती टेबलावर आपटून, तसेच प्रेक्षकाला तपासावयास देऊन साधीच असल्याचे सिद्ध करतो. प्रश्न उरतो तो एवढ्याशा छोट्या पाकिटात काठी मावली कशी?

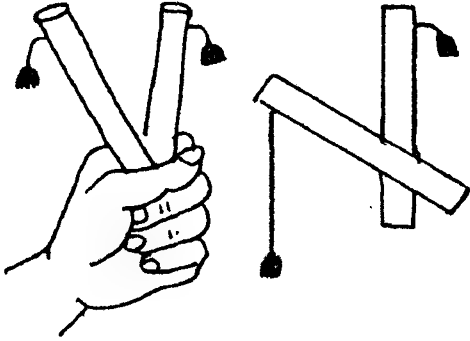


या खेळासाठी कोट किंवा फुल शर्ट वापरणार असाल तर कफची बटणे लावण्यास विसरू नका. प्रयोगाआधी कोटाच्या किंवा शर्टाच्या बाहीत काठी सहज दिसणार नाही व हाती लागेल अशी दडवून ठेवावी. पाकीट छोटे, पैशांसाठी बायका वापरतात तसले असावे, जे वरच्या बाजूने बंद करता यावे. ह्या पाकिटाला तळाकडच्या भागाला एक छोटीशी चीर पाडावी. ज्या बाहीत काठी दडविलेली असेल त्याच हाती पाकीट धरून दुसऱ्या हाताने उघडावे व त्याच वेळी पाकिटाच्या चिरेत काठी खुपसावी. ही पाकिटात खुपसलेली काठी हाताने ओढून बाहेर काढावी. अक्षरशः टाळ्यांचा कडकडाट होईल.

❉ ❉ ❉

७६. मैत्रीचा दर्शक

जादूगार दोन नळ्या दाखवितो. त्यात प्रत्येकी एक दोरा गोंड्याने सुशोभित केलेला दिसत असतो. एका नळीतील दोरा बाहेर ओढताच दुसऱ्या नळीतील दोरा हलू लागून नळीत जातो व दुसऱ्या नळीतील दोरा ओढताच पहिलीतील दोरा नळीत जातो. मैत्री असावी तर अशी! एकाला दुःख झाले तर दुसऱ्याला रडू आले पाहिजे. काहीही संबंध नसताना दोऱ्या जशा हलतात तशी मैत्रीत मने जुळली पाहिजेत असे जादूगार पटवून देतो.

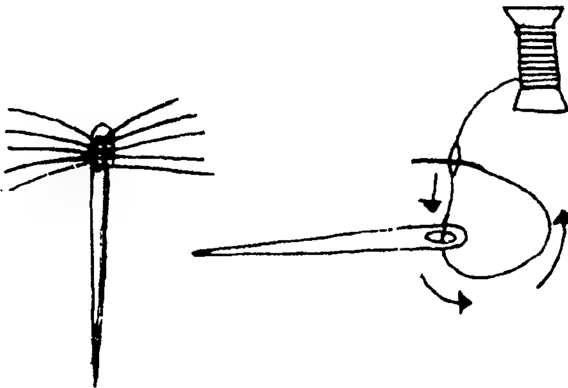


दोऱ्याचे दोन तुकडे व दोन अगरबत्तीचे खोके ह्या प्रयोगासाठी मिळवावेत. थोडेसे सिमेंट घेऊन त्यात पाणी घालून त्याच्या शेंगदाण्याएवढ्या गोळ्या कराव्यात व दोन दोऱ्यांच्या एकेका टोकाला चिकटवून सुकवाव्यात. अगरबत्तीच्या खोक्यांना एकेक छिद्र पाडून त्यातून एकेक दोरा ओवून बाहेर काढावा. दोन्ही खोक्यांत दोऱ्यांच्या टोकांना सिमेंटच्या गोळ्या असाव्यात व बाहेरच्या टोकांना रंगीबेरंगी दोरे एकत्र बांधून गोंडे तयार करून जोडावेत खोक्यांच्या वरच्या व खालच्या बाजूस रंगीत कागद लावून तोंडे बंद करावीत. प्रयोगाच्या वेळी नळ्या काटकोनात धराव्यात. जी नळी तिरपी असेल त्यातील दोरा बाहेर ओढताच बाहेर राहील व नळी सरळ होताच दोरा नळीत जाईल. ह्याप्रमाणे नळ्यांची दिशा दोरा बाहेर ओढताना फिरवावी. नळ्या धातूच्या वापरू नयेत, नाहीतर गोळ्यांचा आवाज दोरे वरखाली सरकताना प्रेक्षकांस ऐकू जाईल.

* * *

७७. सुईच्या नेढ्यात अनेक धागे

हा खेळ जादूचा प्रयोग म्हणून दाखवायचा नसून एखाद्या कोड्यासारखा मित्रमंडळीत दाखवावयाचा असतो. जादूगार एक सुई प्रेक्षकांना दाखवितो. आश्चर्य म्हणजे सुईच्या बारीक नेढ्यात सुमारे १०-१५ धागे ओवलेले असतात व कितीही कसब साधले तरी एवढे धागे त्या बारीक नेढ्यातून ओवणे शक्य नसते.



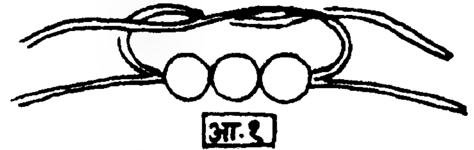
रिळाचा धागा पिळाचा बनलेला असतो. रिळातील धाग्याचे एक टोक सुईच्या

नेढ्यात ओवा व धाग्याचे टोक मागे वळवून थोड्या अंतरावरील धाग्याचा पीळ सैल करून त्यात धाग्याचे टोक ओवून नेढ्याभोवती धाग्याचे वळे तयार करा. ज्या दिशेने धागा नेढ्यात ओवला असेल, त्याच दिशेने धाग्याचे वळे ओढीत राहा. यामुळे नेढ्यात धाग्याचे अनेक फेरे आपोआपच भरले जातील. जसजसे धाग्याचे फेरे वाढतील व जेव्हा धाग्याचे वळे आणखी ओढणे अशक्य होईल तेथे थांबा व वेढ्याच्या दोन्ही बाजूने थोड्या अंतरावर वळे कापा म्हणजे सुटे धागे ओवल्यासारखे वाटतील.

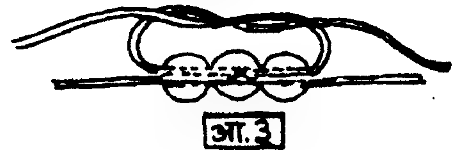
* * *

७८. बंधनातून सुटका

हा खेळ बऱ्याच जादूगारांनी खूप वेळा लीलया सादर केला आहे. जादूगार प्रेक्षकांना दोन दोऱ्या दाखवितो. आरपार भोके असलेले तीन लाकडी चेंडू घेऊन त्या धाग्यात ओवतो. त्या दोन्ही दोऱ्या दोन्ही बाजूंनी दोन प्रेक्षक धरतात. जादूगार त्यांच्या हातातील एकेक दोरीचे टोक घेऊन त्यांची चेंडूवर गाठ मारून पुन्हा प्रेक्षकांच्या हाती देतो. त्या दोऱ्या प्रेक्षकांनी धरल्यानंतर एक-दोन-तीन म्हणून जादूगार त्यावर जादूची काठी मारतो. आश्चर्य म्हणजे दोऱ्या अखंड राहून चेंडू न फुटता त्यांची दोरीतून सुटका होते.







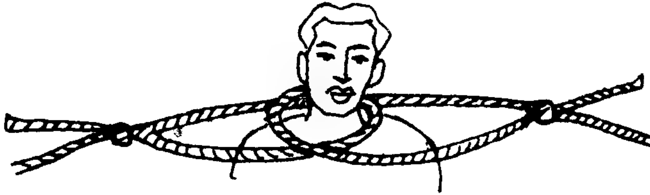
दोन दोऱ्या घेऊन त्यांच्या मध्यभागी, जोर लावल्यास तुटेल असा कच्चा धागा घेऊन गाठ मारून दोन्ही एकमेकांस बांधा. प्रथम दोन्ही दोऱ्या दोन्ही टोकांना ताठ धरून मजबूत असल्याचे दाखवा. दोऱ्यांची चारी टोके एकत्र आणून डाव्या हाताने दोऱ्यांचा मध्यभाग झाकून दोन-दोन टोके अशी वेगळी करा की दोऱ्यांचे दोन आकडे तयार होऊन डाव्या मुठीत कच्चा धागा बांधलेली जागा येईल. उजव्या हातात एकेक चेंडू धरून डाव्याच हाताने दोऱ्यांची टोके धरून ओवा. सगळे चेंडू ओवून मध्यावर आल्यानंतर दोऱ्यांचा आकडा आपोआपच झाकेल. प्रेक्षकांनी

दोऱ्या धरल्यानंतर एकेका टोकाची चेंडूवरून गाठ मारून जादूची काठी त्यावर जोरात मारल्याने मधला धागा तुटून चेंडू सुटे होतील. हाच खेळ तीन चेंडू न घेता तीन रुमाल घेऊन करता येतो. यासाठी मोठे रुमाल निवडावे. प्रथम एक रुमाल कच्चा धागा बांधलेल्या जागी बांधावा, नंतर थोड्या थोड्या अंतरावर दोन्ही बाजूला एकेक रुमाल बांधावा.

❖ ❖ ❖

७९. गळफास मुक्तता

बंधनातून सुटका ह्या प्रयोगात दाखविल्याप्रमाणे जादूगार दोन दोऱ्या दाखवून त्या प्रेक्षकांना धरावयास सांगून दोऱ्यांचा भाग स्वत:च्या मानेमागे ठेवतो व नंतर एकेक दोरी प्रेक्षकांकडून घेऊन गळ्यांभोवती वळवून दोन बाजूला दोन गाठी मारून प्रेक्षकांस खेचावयास सांगतो. जादूगार गळफासात अडकण्याऐवजी सुटतो. कच्चा धागा बांधलेली जागा आकडेस्वरूपात करून मानेभोवती धरावी म्हणजे गळफासातून मुक्तता होईल.

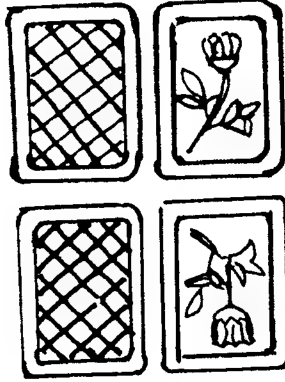


❖ ❖ ❖

८०. नेमका पत्ता ओळखणे

पत्त्यांच्या गड्डीतून प्रेक्षकाने घेतलेला पत्ता पत्त्यांच्या पाठीमागच्या बाजूने ओळखण्याचा सोपा व आश्चर्यकारक असा जादूचा खेळ. खेळण्याच्या पत्त्यांचे डिझाइन दोन प्रकारचे बनते व त्यावरून एकांगी डाव व द्विअंगी डाव तयार होतात. पत्त्यांच्या मागचे डिझाइन चौकडीचे असल्यास त्याला द्विअंगी डाव समजावा, कारण पत्ते कोणत्याही बाजूने पाहिले तरी सारखेच भासतात. फूल किंवा एखाद्या देखाव्याचे चित्र असल्यास तो एकांगी डाव समजावा, कारण विरुद्ध दिशेने फूल किंवा देखावा उलटा दिसू शकतो. प्रस्तुत खेळ हा एकांगी डावावर होत असल्यामुळे तोच डाव खेळासाठी निवडावा.

प्रथम एकांगी डावातील सर्व पाने 'सुलट' लावून घ्यावीत. एका प्रेक्षकाला बोलावून त्याच्यापुढे पत्ते पसरवून त्याला एक पत्ता बाहेर काढण्यास सांगावे. हा पत्ता इतर प्रेक्षकांस दाखवून, स्वत: पाहून डावात ठेवा असे सांगण्यापूर्वी हातातील पत्ते एकत्र करून 'उलट' करावेत. सर्व उलट्या पत्त्यांत फक्त प्रेक्षकाचा सुलटा पत्ता शोधण्यास त्रास का पडावा? प्रेक्षकास जागेवर बसण्यास सांगावे. नंतर पत्ते एकत्र नीट पिसून टेबलावर पसरावेत व त्यातील सुलट पत्ता बाहेर काढून सर्वांस दाखवावा. प्रेक्षकास जागेवर बसण्यास सांगितल्यामुळे आपण पत्ता कसा शोधलात ते इतर प्रेक्षकांना कळणार नाही.

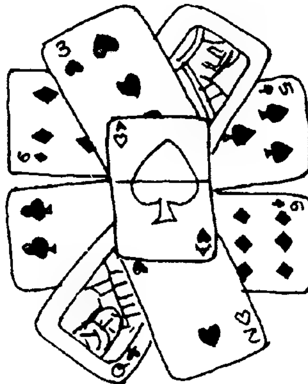


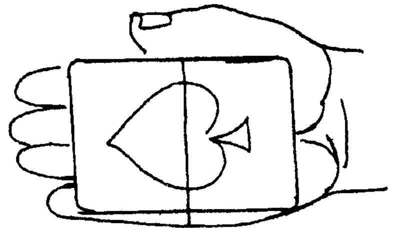


* * *

८१. हाताला चिकटणारे पत्ते

कोणाकडून तरी पत्त्यांचा एक जोड मागून घ्या. नंतर दुसऱ्या प्रेक्षकाला जोडातील आठ-दहा पत्ते काढून घ्यावयास सांगा. त्याने काढून घेतलेल्या पत्त्यांतला एक पत्ता तुम्ही मागून घ्या. तो पत्ता तळहातावर ठेवून सर्वांस दाखवा. मग इतर पत्ते मागून घेऊन तळहातावर ठेवलेल्या पत्त्याच्या खाली नीट बसवा. नंतर दुसऱ्या हाताने





त्या सर्व पत्त्यांवर मंत्र टाकल्यासारखे करून ज्या तळव्यावर तुम्ही पत्ते ठेवले आहेत तो हात उपडा करून वाकडातिकडा फिरवून दाखवा. एकही पत्ता खाली न पडल्यामुळे प्रेक्षकांना आश्चर्य वाटेल. नंतर ते पत्ते प्रेक्षकांना परत देऊन टाका.

हा खेळ अतिशय बेमालूमपणे सादर करता येतो त्यामुळे प्रेक्षकांस जराही संशय येत नाही. गुपित हवंय? मग पुढे वाचा. केस किवा बारीक काळा धागा घेऊन आपल्या चार बोटांच्या बुंध्याशी सहज बसेल असे वळे धाग्याच्या टोकांना बारीक गाठ मारून तयार करा. हे वळे प्रयागाआधी तळव्यावर चढवा. धागा बारीक असल्यामुळे प्रेक्षकांस दिसणार नाही. ह्या धाग्याखाली एक पत्ता सरकवून उरलेले पत्ते त्या पत्त्याच्या तळी गोलाकार खुपसा. तळवा व वरचा पत्ता यामध्ये उरलेले पत्ते फुलासारखे आकारून छान बसतात. तर मग करा सुरुवात कामाला!

❉ ❉ ❉

८२. जोडातील पत्ता नाहीसा

एका जोडात बावन्न पत्ते असतात. दोन दोन पत्ते घेऊन त्यांच्या पाठी एकमेकांना चिकटवून सव्वीस डबल फेसचा जोड तयार करून घ्या. एका बाजूने बदाम तिर्री दिसणारा पत्ता दुसऱ्या बाजूने किलवरचा राजा असू शकेल. अशा तऱ्हेने वाटेल तो पत्ता वाटेल त्या पत्त्याच्या पाठीला चिकटवावा. सर्व खेळाची मदार ह्या सव्वीस पत्त्यांवर अवलंबून आहे. पत्ते हाताळताना प्रेक्षकांस 'डबल फेस'चा संशयसुद्धा येता कामा नये.

खेळ पाहणाऱ्यांना प्रथम सर्व पत्ते उभे धरून उघडून दाखवा व म्हणा की, कोणीतरी येऊन उघड्या दिसणाऱ्या जोडातील एक पत्ता थोडा वर करून पाहा व तो पत्ता मनात धरून पुन्हा जोडात खुपसून ठेवा. नंतर दुसऱ्या प्रेक्षकासही वरीलप्रमाणे पत्ता लक्षात ठेवावयास सांगावा. आता हे पत्ते मी नाहीसे करतो असे म्हणून पत्त्यांवर हाताने मंत्र टाकताना जोडाची बाजू फिरवून घ्यावी. बाजू फिरविलेले हे पत्ते प्रेक्षकांसमोर उघडून दाखविताना आपण निवडलेले पत्ते त्यात नाहीत हे पाहून प्रेक्षक बुचकळ्यात पडतील.

❉ ❉ ❉

८३. पळपुट्या गोळ्या

उपड्या ग्लासाच्या बुडावर ठेवलेली गोळी ग्लासाच्या आत जाते. जादूगार दोन पितळी ग्लास घेतो. एक ग्लास पालथा ठेवून त्याच्या बुडावर एक कापडाची गोळी ठेवतो व त्यावर दुसरा ग्लास पालथा ठेवून एक, दोन, तीन म्हणून उजव्या हाताची चार बोटे ग्लासाच्या बुडावर मारतो व दोन्ही ग्लास उचलून घेतो. तेव्हा गोळी ग्लासाच्या तळाशी गेलेली असते. अशा बऱ्याच गोळ्या बुडाशी ठेवून जादूगार ग्लासाच्या तळी घालवितो.

या प्रयोगासाठी प्रथम कापडी चिंध्यांच्या लहान लिंबाएवढ्या पाच-सहा गोळ्या तयार कराव्यात. नंतर दोन पितळी ग्लास (अपारदर्शक) घ्यावेत व एक ग्लास पालथा करताना या ग्लासात प्रेक्षकांच्या नकळत एक गोळी ठेवावी व प्रेक्षकांस उरलेल्या गोळ्या दाखवाव्यात. नंतर दर्शनी गोळ्यांपैकी एक गोळी पालथ्या ग्लासाच्या बुडावर ठेवून त्यावर दुसरा ग्लास उपडा ठेवावा. एक, दोन, तीन म्हणून वरच्या ग्लासाच्या बुडावर उजव्या हाताची चार बोटे मारावीत आणि दोन्ही ग्लास एकदम उचलून उताणे करावेत व डाव्या हातात धरावेत.

आता एक गोळी ग्लास जेथे पालथा घातला होता तेथे दिसेल व हातात जे दोन ग्लास आहेत त्यापैकी खालच्या ग्लासात दुसरी गोळी आहे. यानंतर उजव्या हाताने खालचा ग्लास पहिल्या गोळीवर पालथा घालावा व त्यावर दर्शनी गोळ्यांपैकी एक गोळी उचलून त्या पालथ्या ग्लासाच्या बुडावर ठेवून त्यावर दुसरा ग्लास पालथा घालावा. पहिल्याप्रमाणे वरच्या ग्लासाच्या बुडावर चार बोटे मारून तीही गोळी तळाच्या ग्लासाच्या आत न्यावी. अशा रीतीने कितीही गोळ्या तळाच्या ग्लासाखाली नेता येतात.

* * *

८४. अजब मेणबत्ती

जादूगार सर्वांस एक मेणबत्ती दाखवितो. ही मेणबत्ती पेटवून फुंकरली तरी पुन्हा पेटू लागते. असे कितीही वेळा केले तरी मेणबत्ती पेटतच राहते. ती कायमची विझती करण्यास शेवटी मेणबत्तीवर ग्लास वगैरे एखादे भांडे उपडे टाकावे लागते.

ही मेणबत्ती आपल्यालाच तयार करावी लागते. दिवाळीत लावतात तशी पत्र्याच्या वाटीत ही तयार करावी. मेणबत्तीची वात महत्त्वाची असून तीच आपल्याला तयार करावयाची आहे. एका पळीत दोन भाग गंधकपूड व एक भाग सोरा पूड एकत्र घेऊन हे मिश्रण मंद विस्तवावर ठेवून द्रवरूप होऊ द्यावे. पुडीच्या धाग्याचे छोटे छोटे तुकडे घेऊन एकेक स्वतंत्रपणे वरील द्रावात बुडवून काढावेत व नंतर सुकवावेत. हे चार-पाच धागे एकत्र करून एका पत्र्याच्या वाटीत ठेवून त्यावर मेण पातळ करून ओतावे की झाली अजब मेणबत्ती तयार. ह्या मेणबत्तीची ज्योत विझली तरी एखादी ठिणगी लवकर विझत नाही. ह्या ठिणगीमुळे वातीतील सोरा पेट घेतो व गंधक त्याला पेटण्यास मदत करतो आणि ज्योत पुन्हा तेवू लागते. ह्या पेटत्या मेणबत्तीवर एखादे भांडे उपडे टाकल्यास ज्योतीला प्राणवायू न मिळाल्याने ती पूर्णपणे विझून जाते.

❉ ❉ ❉

८५. अंड्यातील रुमाल

ह्या प्रयोगासाठी एकाच रंगाचे, आकाराचे दोन रुमाल घ्यावेत, तसेच एक कोंबडीचे अंडे घेऊन त्याला एक छोटे छिद्र पाडून आतील सर्व बलक काढून टाकावा व आतील बाजू उन्हात सुकवून कोरडी करावी. दोन रुमालांपैकी एक रुमाल दाभण किंवा पेन्सिलीच्या साहाय्याने छिद्रामार्गे अंड्यात भरावा. छिद्रावर एक छोटाग्ग कागदाचा कपटा चिकटवून छिद्र बंद करून टाकावे. प्रयोगाआधी हे अंडे पँट किंवा कोटाच्या डाव्या खिशात ठेवावे.

दोन रुमालांपैकी बाहेर असलेला रुमाल प्रेक्षकांत बसलेल्या एखाद्या गृहस्थाजवळ देऊन ठेवावा. प्रेक्षकांकडे एक चांगला रुमाल मागावा म्हणजे बरेच प्रेक्षक आपापला रुमाल देऊ करतील. पाच-सहा रुमाल गोळा करावेत, त्यात आपण अगोदर देऊन ठेवलेला रुमालही घ्यावा. काही ना काही कारणे सांगून बाकी सर्व रुमाल परत करून आपण अगोदर दिलेला रुमाल आपल्या प्रयोगासाठी ठेवून घ्यावा. रुमाल घेऊन रंगमंचावर यावे, त्या रुमालाचे कात्रीने कापून तुकडे करावेत व एकेक तुकडा मेणबत्तीवर धरून जाळावा.

रंगमंचावर एका थाळीत पाच-सहा खरी अंडी असतात ती प्रेक्षकांत जाऊन सर्वांस तपासू द्यावीत व त्यातील एक अंडे प्रेक्षक निवडतील ते घेऊन थाळी टेबलावर

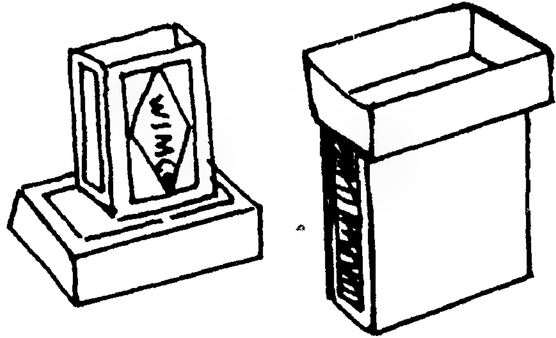
ठेवावी. डाव्या खिशातील रुमाल काढून अंडे पुसण्याच्या निमित्ताने खिशातील रुमालाबरोबर रुमाल भरलेले अंडेही बाहेर काढावे. उजव्या हातातील अंडे पुसण्याचे निमित्त करून अंडे बदलावे व खरे अंडे रुमालाबरोबर डाव्या खिशात ठेवावे. आता उजव्या हातातील अंडे टेबलावर आपटून फोडावे तर त्यातून सर्वांसमक्ष जाळलेला रुमाल बाहेर पडेल. प्रेक्षक आश्चर्यात मग्न असतानाच तो रुमाल प्रेक्षकास (ओळखीच्या) परत द्यावा व सर्व प्रयोग संपल्यावर परत मागण्यास विसरू नये.

❖ ❖ ❖

८६. काड्यापेटीचे कोडे

बुद्धिमत्तेला ताण देणारे हे एक सुंदर जादूवजा कोडे आहे. जादूगार एक रिकामी काड्यापेटी दाखवून पेटीतील आतील खोके बाहेर काढून टेबलावर उपडे ठेवतो व त्यावर बाहेरील झाकण उभे ठेवतो.

त्यानंतर तो प्रेक्षकांना सांगतो की, वरच्या झाकणाला हात लावा किंवा काही करा, परंतु तळाच्या खोक्याला स्पर्श न करता तळाचे खोके झाकणाच्या वरच्या बाजूला उताणे येऊन राहील असे कोणीही करून दाखवावे. प्रेक्षक खूप प्रयत्न करतात, पण त्यांना काही हे जमत नाही; परंतु जादूगार मात्र चुटकीसरशी करून दाखवितो तेव्हा प्रेक्षक चकित होऊन जादूगाराच्या बुद्धीचे कौतुक करतात.



सुरुवातीला तळाचे खोके तळी उपडे व त्यावर झाकण उभे ठेवलेले असते. आता वरच्या झाकणाला आपले तोंड लावून आत हवा ओढा. ह्यामुळे झाकणाला तळाकडून उपडे खोके हवेच्या दाबाने चिकटेल. असेच झाकणाला खोके चिकटलेले असताना तोंड आकाशाकडे करून झाकण व खोक्याची दिशा बदलून घेऊन परत टेबलावर ठेवावे.

❖ ❖ ❖

८७. अंड्याचा प्रवास

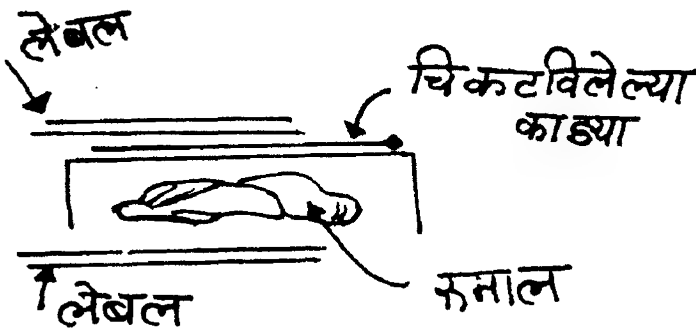
मोठमोठ्या जादूगारांनी अगदी लीलया सादर केलेला हा एक आकर्षक खेळ. प्रेक्षकांनी नीट तपासलेले एक अंडे जादूगार एका कागदात पुडी करून बांधतो. एक-दोन-तीन म्हणून डाव्या तळव्यावरील पुडीवर उजवा तळवा मारतो व पुडी चपटी करून अंडे नाहीसे करतो. कागद टोपलीत फेकून देऊन उजव्या हाताने अंडे खिशातून काढून दाखवितो.

एक अंडे घेऊन त्याला एक छोटे छिद्र पाडून आतील सारा बलक काढून टाकून उन्हात वाळवावे. ह्या पोकळ अंड्यासारखे दिसणारे दुसरे चांगले अंडे घेऊन दोन्ही अंडी खिशात ठेवावीत. चांगले अंडे बाहेर काढून प्रेक्षकांस तपासावयास द्यावे. प्रेक्षकांकडून हे अंडे परत घेऊन पुन्हा खिशात ठेवावे. नंतर एक कागद घेऊन, दोन्ही बाजूंनी सर्वांस नीट दाखवून, त्याची चण्याच्या पुडीसारखी पुडी तयार करून, खिशात हात घालून पोकळ अंडे बाहेर काढावे. हे अंडे सर्वांस लांबून दाखवावे व पुडीत बंद करावे. पुडी डाव्या हातात धरून त्यावर उजवा हात मारावा म्हणजे पुडी चपटी होईल, कारण अंडे फुटते.

अंडे प्रेक्षकांनी तपासून आपल्याला परत दिल्यावर फेल्टपेनने त्यावर खूण करून हा खेळ सादर केल्यास खेळाची गूढता वाढते. जी खूण चांगल्या अंड्यावर करणार असाल तीच खूण पोकळ अंड्यावर प्रयोगाआधी करण्यास मात्र विसरू नका.

❉ ❉ ❉

८८. काड्यापेटीतून रुमाल



जादूगार एक काड्यापेटी उघडून आतील काड्या दाखवितो. त्या काड्यापेटीवर मंत्र टाकताच पेटीतील काड्या नाहीशा होऊन रुमाल दिसू

लागतो. ह्या खेळासाठी एक रिकामी काड्यापेटी, एक जादा सुटे लेबल व काही काड्या यांची गरज आहे. रिकाम्या पेटीच्या बाहेरील खोक्याला जादा लेबल असे चिकटवा की दोन्ही बाजूंनी पेटी सारखीच वाटेल. पेटीच्या आतील खोक्याच्या तळी गोंदाने इतक्या काड्या चिकटवा की तळ सहजी दिसणार नाही. काड्या सुकल्या की हा खोका दोन लेबले लावलेल्या खोक्यात सरकवा. सुरुवातीला जरा घट्ट लागेल, परंतु सहा-सात वेळा खोका आत-बाहेर सरकविल्यानंतर सैल होईल. एका बाजूने उघडल्यास काड्यांनी भरलेला खोका दिसेल, तर उलट बाजूने रिकामा दिसेल जेथे न खडखडणारी कोणतीही वस्तू भरता येईल.

* * *

८९. अंतर्ज्ञान - १

जादूगार प्रेक्षकांस एक छोटासा कागद देतो व त्यावर आपल्या आवडत्या पदार्थाचे किंवा व्यक्तीचे नाव लिहिण्यास सांगतो. नंतर एक कोरे पाकीट त्या प्रेक्षकाकडे देऊन त्यात तो कागद भरून पाकीट चिकटविण्यास सांगतो. ते पाकीट रंगमंचावर आणून टेबलावर ठेवतो व ध्यान लावल्यासारखे करून त्या पाकिटातील कागदावर काय लिहिले आहे ते ओळखून दाखवितो. तसा हा प्रयोग छोटा असून अतिशय भ्रम निर्माण करणारा आहे.

टेबलावर एक छोटा ट्रे म्हणजे तबक ठेवावे व प्रयोगाच्या अगदी थोडा वेळच आधी मदतनिसाला एक कापसाचा बोळा स्पिरिटने भिजवून त्या तबकात ठेवावयास (सर्वांसमक्ष नव्हे) सांगावा. प्रेक्षकाने संदेश लिहून पाकीट बंद करून जादूगाराजवळ देताच ते त्या तबकात ठेवावे. तबक हातात असतानाच पाकीट ठेवून झाल्यावर अंगठ्याने कापसाचा बोळा पाकिटावर आणून पिळावा म्हणजे पाकीट स्पिरिटने ओले होऊन त्यातील कागदावर काय लिहिले आहे ते स्पष्ट दिसेल. थोडा वेळ ध्यान लावण्यात घालविल्यास पाकीट पटकन सुकून पुन्हा अपारदर्शक होईल. अशा तऱ्हेने संदेश ओळखून मग पाकीट फोडण्यास दुसऱ्या एखाद्या प्रेक्षकाकडे द्यावे. बॉलपेनने संदेश लिहिला जाऊ नये, कारण बॉलपेनची शाई स्पिरिटमध्ये विरघळण्याची शक्यता असते. शक्यतो पेन्सिल वापरावी, किंवा पाण्याच्या शाईने लिहिले जावे. तसेच संदेशाच्या कागदाला घडी घालू नये.

* * *

१०. अंतर्ज्ञान - २

ह्या खेळासाठी जादूगार प्रेक्षकांमध्ये १०-१२ कागदाचे छोटे छोटे चवरखे वाटतो. प्रत्येकाला आवडेल तो संदेश आपापल्या चवरख्यावर लिहिण्यास जादूगार सांगतो. ते कागद घड्या घालून बरोबर दिलेल्या पाकिटात बंद करून परत मागवितो. नंतर ध्यान लावून एकामागोमाग एक सर्व संदेश बिनचूक ओळखून दाखवितो.

एका चवरख्यावर आपणच एक संदेश लिहून पाकिटात बंद करून टेबलावर ठेवून द्यावा, किंवा प्रेक्षकांत आपला एक मदतनीस बसवून त्याच्याकडून संदेश लिहून घ्यावा, जो आपल्याला माहीत असेल. बाकीचे सर्व संदेश लिहून बंद पाकिटे गोळा करून ती सर्व पाकिटे आपण टेबलावर ठेवलेल्या आपल्या पाकिटावर ठेवावीत. आपल्याला ज्ञात असलेले संदेशाचे पाकीट सर्व पाकिटांच्या तळी असावे. प्रेक्षकांस सांगावे की, मी एकेक पाकीट हातात धरून त्यातील संदेश ओळखणार आहे व तो बरोबर आहे की नाही ते पाकीट फोडून पाहणार आहे. सर्वांचे संदेश ओळखणे पूर्ण झाल्यानंतर आपण आपल्या शंका विचाराव्यात, परंतु मध्ये कोणीही काहीही बोलू नये.

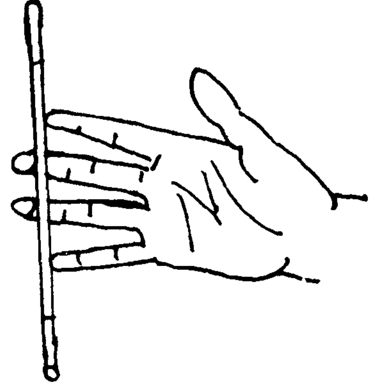
आता वरचेच पाकीट उचलून ध्यान लावून संदेश ओळखण्याचे नाटक करताना आपल्याला माहीत असलेला संदेश (सर्व पाकिटांच्या तळी असलेला) मोठ्याने उच्चारावा. अर्थात हा संदेश एकतर कोणाचाच नसतो किंवा मदतनिसाचा असतो; परंतु मध्येच न बोलण्याची अट घातलेली असल्यामुळे कोणी बोलत नाही. मदतनिसाचा असेल तर त्याला उभे राहायला सांगून बरोबर आहे ना असे विचारावे. साहजिकच तो होय म्हणतो. नंतर पाकीट फोडून त्या पाकिटातील संदेश वाचून घ्यावा. बरोबर आहे असे म्हणून पाकीट बंद करून बाजूला ठेवावे. आता दोन नंबरचे पाकीट उचलावे व पहिल्या पाकिटातून वाचलेला संदेश मोठ्याने उच्चारावा. दुसरे पाकीट फोडून तो संदेश वाचावा व तो तिसऱ्या पाकिटासाठी वापरावा. अशा तऱ्हेने सर्व संदेश ओळखावे. सर्व संदेश बरोबर ओळखले गेले असल्यामुळे कोणाला कसली शंका घेण्याचे कारणच नाही.

❉ ❉ ❉

९१. बोटांना चिकटणारी काठी

चुंबकत्वाबद्दल थोडक्यात माहिती सांगून जादूगार आपल्या डाव्या हातातील काठीला उजव्या हाताच्या बोटांचा स्पर्श करून ती काठी बोटांना चिकटते असे दाखवितो. विशेष म्हणजे बोटांना गोंद, धागा वगैरे काही नसते.

डाव्या हातात काठी उभी मुठीत धरावी. अंगठ्याने काठी हातात दाबून धरून मूठ थोडीशी उघडून उजव्या हाताची बोटे डाव्या अर्धवट मुठीत खुपसावी. तर्जनी व करंगळीची टोके काठीवर घट्ट दाबून धरावी व मधली दोन बोटे काठीच्या मागून लावून वरच्या पेऱ्यात वाकवावीत. पहिल्या व चौथ्या बोटांच्या टोकांच्या दाबाने काठी बाहेर फेकली जाण्याच्या तयारीत असते व मधल्या दोन बोटांची वाकलेली वरची कांडे काठीला हाताच्या दिशेने घट्ट धरीत असतात. लांबून पाहणाऱ्याला मात्र काठी बोटांच्या टोकांना चिकटल्यासारखी दिसते.



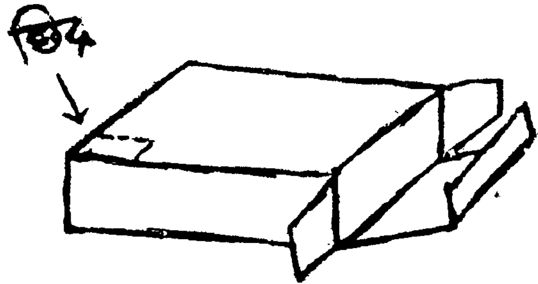
काठी अशी तीन-चार सेकंद धरून बोटे सैल करून काठी खाली पडू द्यावी किंवा त्याच हाताने पकडावी. हा खेळ चटकन आपला प्रभाव पाडून जातो.

❖ ❖ ❖

९२. गड्डीवरील पान ओळखणे

हा पत्त्यांचा खेळ फारच सोपा असून प्रेक्षकांस आश्चर्यचकित करणारा असा आहे.

पत्त्यांची गड्डी पाकिटातून काढून प्रेक्षकांच्या हाती द्या. नंतर रिकामे उघडे पाकीट हातात धरून हात पाठीमागे घ्या व पाठमोरेच उभे राहा. प्रेक्षकास एक पत्ता गड्डीतून काढावयास सांगून पाहावयास लावा. हा प्रेक्षकाने पाहिलेला पत्ता



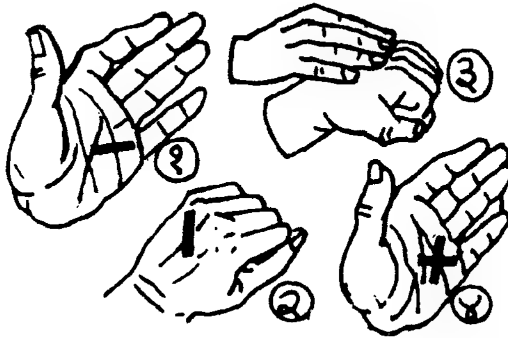
गड्डीवर उताणा ठेवण्यास सांगून गड्डी आपण हातात धरून ठेवलेल्या पाकिटात उताणीच सरकवून पाकीट बंद करावयास सांगा. आता हे बंद पाकीट कपाळाला लावून प्रेक्षकाचा पत्ता ओळखा.

पाकिटाच्या तळाकडून वरच्या बाजूस एक चौकोनी छिद्र पाडावे. जेणेकरून उताण्या गड्डीच्या वरच्या पत्त्याचा कोपऱ्यातील आकडा सहज दिसेल. हे पाकीट उघडेच पाठीमागे धरलेले असताना छिद्रावर हाताचा अंगठा येऊ देऊन प्रेक्षकांस न दिसेल असे धरावे. प्रेक्षकाने उताणे पत्ते पाकिटात भरून बंद करताच पाकीट पुढे आणावे व कपाळाला लावण्याच्या उद्देशाने पाकिटावरील अंगठा दूर करून आतील पत्ता पाहून घ्यावा, जो प्रेक्षकाने निवडलेला असतो.

❉ ❉ ❉

९३. अद्‌भुत फुली

हा खेळ फार जवळून दाखवू नये. दुरून मात्र अतिशय सुबक वाटतो. ह्या खेळासाठी शाईचे फाउंटन पेन वापरावे. डाव्या तळव्यावर करंगळीखाली जी आडवी रेषा असते त्या रेषेवर एक तिरपी छोटी रेषा पेन घेऊन सर्वांसमक्ष आखावी (आ०१). नंतर मूठ बंद करून (शाईची रेषा ओली असतानाच) आ०२ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे मुठीच्या मागील बाजूस चटकन पुसता येईल अशी रेषा आखावी. आ०३ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे उजव्या हाताने



जादूचा हावभाव करताना मुठीवरील रेषा पुसून टाकावी. नंतर डाव्या मुठीवर फुंकर मारून मूठ उघडून पाहताच आपण अगोदर आखलेल्या एका रेषेची फुली झाल्याचे दिसेल. प्रेक्षक अगदी चकित होतात.

❉ ❉ ❉

९४. पांढरा गुलाब लाल करणे

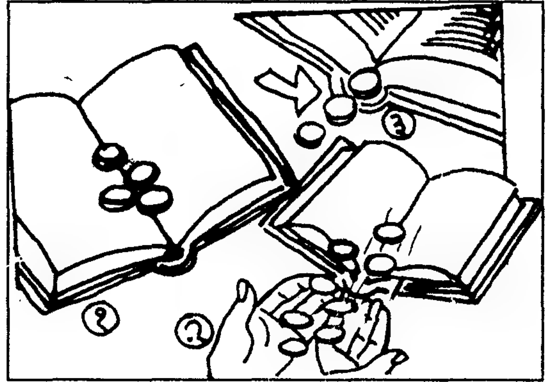
जादूगार एक पांढरे गुलाबाचे फूल दाखवितो. एका वाटीत पाणी असते. त्या पाण्यात हे गुलाबाचे पांढरे फूल बुडविताच एकदम लाल होते.

कोणत्याही नैसर्गिक रंगीत फुलाला गंधक जाळून त्याची धुरी दिली की फुलाचा रंग पांढरा होतो. अशा तऱ्हेने पांढरे केलेले फूल टेबलावर ठेवून द्यावे व वाटीत लिकर अमोनियामिश्रित पाणी ठेवावे. ह्या पाण्यात ते पांढरे फूल बुडविताच धुरीचा रंग विरघळतो व फूल रंगीत होते.

❉ ❉ ❉

९५. हातातील नाणी वाढविणे

एका उघडलेल्या पुस्तकावर तीन-चार एक रुपयाची वगैरे नाणी ठेवलेली असतात. ती नाणी जादूगार एखाद्या प्रेक्षकाच्या हातावर ओतून प्रेक्षकास मूठ बंद करावयास सांगतो. प्रेक्षकाच्या मुठीवर जादूचा प्रभाव टाकून जादूगार प्रेक्षकास मूठ उघडून पाहावयास सांगतो. आश्चर्य म्हणजे मूठ उघडून पाहताच चार नाण्यांची आठ ते दहा नाणी झाल्याचे आढळते.



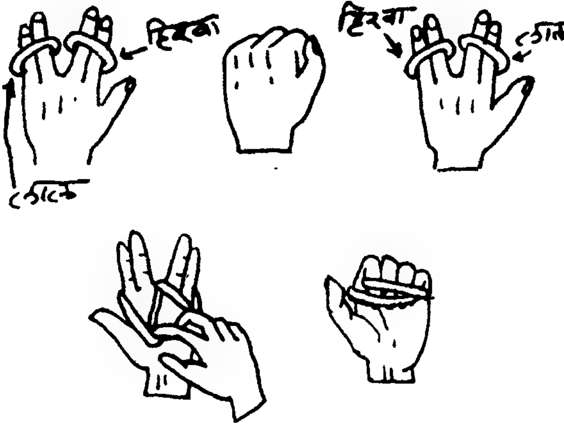
ह्या खेळासाठी पुठ्ठ्याची मजबूत बांधणी असलेले पुस्तक निवडावे. पाश्चिमात्य आंग्ल-भाषिक पुस्तक जास्त चांगले. हे पुस्तक उघडताच तळाला पोकळ जागा तयार होते. ह्या जागेत चार-पाच नाणी प्रयोगाआधी भरून ठेवावी व पुस्तक उघडे ठेवून त्यावर तीन-चार नाणी ठेवावीत. ही पुस्तकावरील उघडी तीन-चार नाणी प्रेक्षकाच्या हाताच्या ओंजळीत ओतताना पुस्तकाच्या कव्हराच्या पोकळीत भरलेली नाणीही पडू द्यावीत व लागलीच प्रेक्षकास मूठ बंद करावयास लावावी. नाणी वाढविताना नाणी फार वाढू देऊ नयेत. कारण प्रेक्षकाला संशय येण्याची शक्यता असते.

❉ ❉ ❉

९६. रबरांची अदलाबदल

अत्यंत सोपा, पण अतिशय आश्चर्य निर्माण करणारा हा छोटासा खेळ संग्रही नसेल तरच नवल. वास्तविक हा खेळ काहीही न लिहिता केवळ आकृत्यांनी वर्णन करावयाचा असा आहे, परंतु पुरेशा आकृत्या काढता येत नसल्यामुळे थोडे लिखाण करतो.

जादूगार दोन वेगवेगळ्या रंगांचे रबरबँडस् दाखवून डाव्या हाताच्या बोटांच्या दोन जोड्यांवर प्रत्येकी एक बँड बसवून सर्वांस दाखवितो. कोणत्या बोटांवर कोणत्या रंगाचा रबर आहे ते लक्षात ठेवण्यास सांगतो. हात किंचित आडोशाला नेऊन जादूगार डाव्या हाताची मूठ वळतो व पुन्हा एकदा तेच रंग त्याच बोटांवर असल्याचे दाखवितो. एक-दोन-तीन म्हणून मूठ उघडून बोटे सरळ करताच रबर बँडस् आपापली जागा सोडून विरुद्ध बोटांच्या जोडीवर जाऊन बसतात.



किंचित आडोशाला जाऊन मूठ बंद करताना उजव्या हाताच्या मदतीने दोन्ही रंगांचे रबरबँडस् डाव्या तळव्याच्या बाजूंने किंचित बाहेर एकत्रपणे ओढून ते बंद मुठीच्या सर्व बोटांवर येऊ द्यावेत. असे मुठीबाहेर ओढलेले रबर प्रेक्षकांस दिसतील अशा तऱ्हेने मूठ धरून बंद मूठ फक्त वरच्या बाजूने दाखवावी. मूठ उघडून बोटे सरळ करताच रबरबँडस् आपापली जागा बदलतील.

❉ ❉ ❉

९७. कोपरावर घासून रुपया नाहीसा

ह्या खेळासाठी रुपया किंवा दोन रुपयासारखे मोठे नाणे निवडावे. प्रथम ते उजव्या बोटांत धरून सर्वांस दाखवावे. नंतर ते डाव्या बोटांत घेऊन उजव्या

कोपरावर घासावे. घासता घासता ते खाली पडते. ते नाणे उजव्या बोटांनी पुन्हा उचलून डाव्या हातात घ्यावे व तीच क्रिया पुन्हा करावी. असे एक-दोन वेळा झाल्यावर नाणे कोपरावर घासून नाहीसे झाल्याचे दाखविता येते. एक-दोन वेळा नाणे मुद्दामच खाली पाडावे व तिसऱ्या वेळी उजव्या बोटांतून नाणे डाव्या बोटांत घेतल्याचा अभिनय करून नाणे उजव्या बोटांच्या आडोशाला ठेवून डावी बोटे नुसतीच उजव्या कोपरावर घासावी, व त्याच वेळी उजव्या बोटातील नाणे उजवा हात मानेमागे नेऊन शर्ट किंवा कोटाची कॉलर व मान यामध्ये दडवावे. दोन्ही हात पुढे आणून झटकून रिकामे असल्याचे दाखवावे. एकदा नाहीसे झालेले नाणे शक्यतो पुन्हा निर्माण करू नये. कारण हात पुन्हा मानेजवळ न्यावा लागतो व प्रेक्षकांस संशय येण्याची शक्यता असते. हेच नाणे दुसरीकडून कोठूनतरी निर्माण करावे, म्हणजे दुसरे नाणे त्या ठिकाणी ठेवून. नाणे निर्माण नाही केले तर प्रेक्षकांची नजर जादूगारावर संशयास्पद फिरत असते.



* * *

९८. भेळीच्या पुडीतून रिबिनी

जादूगार वर्तमानपत्राचा एक कागद घेऊन त्या कागदाचा भेळीच्या पुडीच्या आकाराचा पुडा तयार करतो व त्या पुडीवरून जादूची कांडी फिरवितो. लगेच पुडीतून लांबच लांब रिबिनी काढतो.

वर्तमानपत्राचे एकाच मापाचे साधारण १२ इंच लांब व १२ इंच रुंद असे दोन कागदाचे तुकडे घेऊन ते एकावर एक चिकटवावे, व त्याच्या एका कोपऱ्यात तीन-चार रिबिनी ठेवाव्यात. रिबिनी ठेवलेला कोपरा वरच्या बाजूस येईल अशीच पुडी बांधावी. कागद नीट दोन्ही बाजूंनी सर्वांस दाखवून नंतर पुडी तयार करावी व नंतर

चिकटविलेल्या कागदाचा आतला वरचा कोपरा फाडून एकामागोमाग रिबिनी निर्माण कराव्यात.

❋ ❋ ❋

९९. कांडीला चिकटणारा पत्ता

नवीन पत्त्यांचा एक जोड विकत घेऊन त्यातील एक पत्ता निवडून तो पत्ता पाण्यात टाकून पत्त्याचे दोन पदर वेगळे करून सुकवावेत. सुकताच त्या दोन पदरांमध्ये रेझर ब्लेडचा एक तुकडा टाकून पुन्हा चिकटवून पूर्ववत पत्ता तयार करून जोडात मिसळावा. एक लाकडी काठी घेऊन तिच्या टोकाला छोटेसे छिद्र पाडून त्यात एक छोटा लोहचुंबकाचा तुकडा चिकटवावा.

प्रेक्षकाला रंगमंचावर बोलावून एखाद्या पद्धतीने रेझर ब्लेडचा तुकडा असलेला पत्ताच प्रेक्षक घेईल असे करावे. नंतर तो पत्ता परत जोडात मिसळून सर्वांसमोर जोड टेबलावर ठेवून लोहचुंबक काठीत असलेल्या बाजूने एकेक पत्ता सरकवावा व बाजूला करावा. असे करता करता एक पत्ता काठीला चिकटेल, जो प्रेक्षकाचा असतो.

❋ ❋ ❋

१००. रुमालाचा रंग बदलणे

हा खेळ जादूचा कार्यक्रम संपविताना अगदी शेवटी सादर करावयाचा आहे. विशेष रंगणारा असा हा सुंदर खेळ.

आता हा खेळ मी सर्व प्रेक्षकांस शिकविणार आहे असे सांगून प्रेक्षकांना आपापले हातरुमाल खिशातून बाहेर काढण्यास विनवावे व आपणही एक रुमाल दोन बोटांच्या चिमटीत धरून उंचावून उभे राहावे. मी माझ्या हातातील रुमालाचा रंग सर्वांसमक्ष जादूच्या साहाय्याने बदलणार आहे व ते कसे करावयाचे तेही मी सांगणार आहे, असे प्रेक्षकांना सांगावे.

सर्वांना आपापल्या बसल्या जागीच आपापला रुमाल दोन बोटांच्या चिमटीत उंच धरावयास सांगावे. आपल्याला कोणता रंग आवडतो असे प्रेक्षकांस विचारावे, कोणी पिवळा तर कोणी लाल, कोणी हिरवा अशी अनेक उत्तरे आपल्याला ऐकू येतील. आता सर्वांनी मन एकाग्र करून आपापल्या आवडत्या रंगाचे पाणी असलेले

पातेले समोर आहे असे माना व त्या पातेल्यात आपापले रुमाल रंगीत पाण्यात बुडवीत आहोत अशी क्रिया करा असे सांगावे. त्या वेळी आपणही ती क्रिया करावी म्हणजे बहुतेक सर्व प्रेक्षक तसे करतात. हा रंगाच्या पाण्यात बुडविलेला आपापला रुमाल जरा झटका असे सांगून आपणही तसे करावे.

जवळजवळ ७५ टक्के प्रेक्षकांनी आपापला रुमाल खिशाबाहेर काढून प्रयोगाला साथ दिलेली असते. आपण रंगमंचावर उभे राहून रुमाल झटकता म्हणजेच फडकविता व त्याच वेळी अनेक प्रेक्षकांनी प्रेक्षागारातून आपापला रुमाल फडकविलेला असतो. अशा तऱ्हेने एकमेकाला निरोप देताना आपण रुमाल फडकवितो. परंतु हे प्रेक्षकांच्या ध्यानात येत नाही. ते बिचारे रुमालाचा रंग बदलेल या आशेने आपापले रुमाल झटकीत असतात.

आता येथे थांबून, किंचित हसून, काहीतरी आठवल्यासारखे करून प्रेक्षकांस म्हणावे, 'मला वाटते, मी आता येथे कार्यक्रम संपवावा; कारण वेळ फार झालेला आहे व आपणही रुमाल फडकवून मला निरोप दिला आहे', असे म्हणून बाय बाय, टाटा, गुड बाय म्हणत प्रेक्षकांचा निरोप घ्यावा.

❉ ❉ ❉

आमचे संग्राह्य बालवाङ्मय

आबासाहेब आचरेकर

- संतांच्या श्रेष्ठकथा — ६० रु.
- नवनाथांच्या वीरकथा — ७५ रु.

शांताराम कर्णिक

- भारताचे १०५ सुपुत्र — ६० रु.
- धम्माल गोष्टी — ६० रु.
- १२१ शौर्यकथा — ७५ रु.
- रामायण महाभारतातील सुंदर गोष्टी — ७५ रु.
- नाबाद बिरबलाच्या २०५ गोष्टी — ७५ रु.
- इसापनीतीतल्या ५०१ गोष्टी — ७५ रु.
- पंचतंत्र — ७५ रु.
- हितोपदेश — ६० रु.
- ५५१ हास्यविनोद — ६० रु.
- संस्कारसुधा — ४० रु.
- संस्कारसरिता — ४० रु.
- श्रीकृष्ण — ७५ रु.
- शिवरायांच्या स्फूर्तीकथा — ६० रु.
- पुराणातील गोष्टी — ५० रु.
- १५१ चातुर्यकथा — ६० रु.

डॉ. इंदुभूषण बडे

- संस्कारधन — ६० रु.
- नीतीधर्म — ४० रु.

सौ. ज्योत्स्ना वझे

- संस्कारांच्या २१ दुर्वा — २५ रु.

डॉ. अरविंद गोडबोले

- मेरा भारत महान ! — ३० रु.

सौ. विद्या फडके

- भारतमातेची वीर राष्ट्रगीते — २५ रु.

प्रभाकर पाटील

- गमती जमती करामती — २५ रु.

डॉ. प्र. न. जोशी

- १४ थोर पुरुषांच्या अद्‌भुतकथा — ५० रु.

वि. श्री. जोशी

- २०२ साहसकथा — ७५ रु.

गजानन जोहारी

- क्रांतीकथा — ६० रु.
- संस्कारकथा — ७५ रु.
- भारतमातेच्या तेजस्वी कन्या — ५० रु.
- जागतिक कीर्तीचे १२५ शास्त्रज्ञ — ६० रु.
- जागतिक कीर्तीचे १२५ महामानव — ६० रु.

सौ. करुणा ढापरे

- राष्ट्रीय व धार्मिक सण आणि उत्सव — ३० रु.

डेव्ह ॲण्ड ड्यूक

- जादूचे शंभर प्रयोग — ४० रु.

योगिनी जोगळेकर

- चिमखडे (अर्थात बडबडगीते) — १५ रु.

प्रशांत आष्टीकर

- करामती छोटू — २५ रु.
- धडपड्या पिंटू — २५ रु.
- हसण्यासाठी जन्म आपुला — ४० रु.

प्रा. सु. ग. शेवडे

- १९७१चे अभिमन्यू — ४० रु.

प्रा. अशोक व्हटकर

- टारझन — ७५ रु.
- साहसी टारझन — ७५ रु.



१०२/सी, माधववाडी, खोली नं. ११, मुंबई मराठी ग्रंथसंग्रहालय मार्ग, दादर (मध्य रेल्वे) स्टेशनसमोर, दादर, मुंबई - ४०० ०१४ दूरध्वनी : ४१४८२९९